

Karriere in der Arena

Spätestens seit Ridley Scotts „Gladiator“ versetzt man sich gern in die Zeit der Schaukämpfe zurück. Für genau diese Sehnsüchte hat Oblivion das richtige Mittel parat. In der Kaiserstadt legen Sie selbst Hand an und lassen sich in der Arena als glorreicher Kämpfer feiern.

Die Wetten

Möchten Sie auf die Kämpfer wetten, begehen Sie sich zu Hundolin. Hier machen Sie Ihre Geldeinsätze. Sie finden den Türsteher am Eingang der Arena. Ist Ihr Charakter knapp bei Kasse, lohnt sich ein nächtlicher Besuch dieser Stelle. Falls Sie über genügend Erfahrung im Schlösserknacken verfügen, schließen Sie die beiden großen Türen und verdecken so die Sicht einer Wache auf die Kiste von Hundolin. Nun knacken Sie die Truhe in aller Seelenruhe: Darin finden Sie 500 Goldstücke.

Wohin mit dem Gold?

Das „geborgte“ Geld investieren Sie am nächsten Tag in die Wetten. Ihre Erfolgchancen steigen abhängig von Ihrem Glücksattribut: Je höher der Glücksfaktor, umso bessere Aussichten auf einen Gewinn. Haben Sie Ihre Wette platziert, begeben Sie sich auf die Tribüne und schauen Sie dem Kampf zu. Wenn Ihr Favorit gewinnt, holen Sie sich Ihren Gewinn bei Hundolin ab.

Und wenn nicht?

Verliert Ihre Mannschaft, können Sie erneut eine Wette platzieren. Die Kämpfe finden täglich von neun Uhr morgens bis neun Uhr abends statt. Sprechen Sie mit Dralora Athram, um Ihrem Glücksattribut ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Die Dame erzählt Ihnen von ihrem Amulett, welches ihr in Sachen Glück öfter unter die Arme greift. Sie möchten Dralora dieses Schmuckstück abnehmen? Folgen Sie ihr abends nach Hause und bestehlen Sie die Gute einfach. Alter-

nativ meucheln Sie die Frau und reißen das Amulett an sich.

Selbst kämpfen

Sie können auch selbst in die Arena steigen. Vorteil: Für jeden gewonnenen Kampf gibt's Bares auf die Hand. Sprechen Sie mit Owyn und lassen Sie sich als Kämpfer einschreiben. Sie dürfen in Turnieren Ihre eigenen Waffen benutzen. Oder Sie suchen sich eine der herumstehenden Gerätschaften aus. Das zählt nicht als Diebstahl. Außerdem erhalten Sie von Owyn eine offizielle Kämpferkluft. Ob Sie sich von ihm die schwere oder die leichte Rüstung geben lassen, entscheiden Sie am besten anhand Ihrer Fertigkeiten. Sie müssen jedoch die Rüstung anlegen, bevor Sie in die Arena stürmen.

Keine Leichenplünderer!

Strecken Sie einen Gegner in der Arena nieder, können Sie seinen Leichnam nicht ausrauben. Das ist unter Kämpfern verpönt. Erst der Körper des letzten Gegners gibt einige Gegenstände preis.

Die Leiter hinauf

Im Laufe Ihrer Karriere beweisen Sie Ihr kämpferisches Können in 21 Auseinandersetzungen. Sie fangen mit dem Titel „Bluthund“ an und hören als Großmeister der Arena auf. Die knauserige Anfangsbelohnung von 50 Gold ist das Todesrisiko kaum wert. Allerdings klingelt es mit Ihrem Aufstieg auch in der Kasse: Bis zu 350 Goldstücke winken pro Sieg. Die Gegner werden mit Ihrem Voranschreiten jedoch schwerer und vielfältiger. Manchmal treten Sie gegen drei verschiedene Klassen an. Selbst vor harten Widersachern wie Trollen bleiben Sie nicht verschont. Manchmal steht Ihnen Verstärkung zur Seite. Das Borstenvieh mit dem Namen „Schweinekotelett“ ist einer dieser Mitsstreiter. Achten Sie darauf, dass der Eber sich nicht auf die starken Widersacher stürzt,

sondern lieber die schwächeren Gegner ablenkt. Sonst macht das Schwein seinem Namen sehr bald alle Ehre.

Der Graue Prinz

Der Großmeister der Arena hält für Sie eine Aufgabe parat. Falls Sie den Auftrag erfüllen, wird die letzte Arena-Herausforderung zum Kinderspiel. Um was geht's? Der Graue Prinz stammt von Vampiren ab. Diese Tatsache stimmt ihn so missmutig, dass er lieber sterben möchte, als weiterhin ein Dasein als Halbblut zu fristen. Sollten Sie diese Aufgabe nicht lösen, stellen Sie sich im Kampf gegen den Großmeister vor eine wahre Herausforderung.

Und danach?

Haben Sie es zum Großmeister geschafft, können Sie weiterhin Bares verdienen. Einmal in der Woche treibt man für Sie Tiere und Monster aus den Wäldern Tamriels auf. Diese erlegen Sie zur Belustigung der Zuschauer. Je nach Gegnermenge springen unterschiedliche Goldbeiträge dabei heraus. Die Monster passen sich automatisch Ihrem Level an, stellen Sie jedoch selten vor eine große Herausforderung. Freuen Sie sich über leicht verdientes Geld!

Kämpfe als Großmeister

Erklimmen Sie den höchsten Grad, können Sie jederzeit gegen verschiedene Gegner antreten. Natürlich gegen eine Belohnung.

Level 1 bis 5:	1 Eber, 1 Eber + 1 Wolf, 2 Wölfe + 1 Goblin
Level 6 bis 8:	1 Goblin, 2 Trolle, 2 Gobline + 1 Troll
Level 9 bis 11:	1 Löwe, 2 Löwen, 2 Löwen + 1 Spriggan
Level 12 bis 14:	1 Bär, 2 Minotauren, 2 Minotauren + 1 Bär
Level 15 bis 17:	1 Oger, 2 Oger, 2 Oger + 1 Landdreughy
Level 18 bis Ende:	1 Minotaurenfürst, 2 Minotaurenfürsten, 3 Minotaurenfürsten

(sth / af)



GEGENSPIELER In der Arena können Sie nicht nur wetten, sondern auch selbst zum Schwert greifen. Je mehr Siege Sie feiern, umso härter werden Ihre Gegner.



MITTAGSTISCH In manchen Kämpfen begleitet Sie ein Mitsstreiter wie dieses Schwein mit dem skurrilen Namen Schweinekotelett.

Oblivion - Die Gildenquests

Ob Sie direkt draufhauen, sich hinterhältig heranschleichen, eine diebische Elster abgeben oder zur Magie neigen: In den Gildenquests von Oblivion haben Sie viel zu tun. Unsere Tipps begleiten Ihren Recken bis zur Spitze seiner Karriereleiter.

Die Kriegergilde

Prolog

Die Kämpfergilde ist der richtige Ort für die Hartgesottenen. Drei Zentralen (Chorrol, Anvil und Cheydinhal) verteilen die Aufträge an willige Krieger. Bevor Sie der Gilde beitreten, stellen Sie sicher, dass weder ein Kopfgeld auf Ihnen lastet noch eine dunkle Vergangenheit Ihren Ruf in den Dreck zieht.

1. Trostlose Mine

Quest-Geber: Burz gro-Kash

Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal

Belohnung: keine

Ziel: Waffentransport

Heiße Ware

Burz gro-Kash schickt Sie mit einer Waffenlieferung in die Mine im Nordwesten außerhalb der Stadt. Reden Sie dort mit Rienna und übergeben Sie Ihr die Mordwerkzeuge. Die drei Gildenmitglieder räumen daraufhin in der Mine auf. Sie können dabei entweder zusehen oder aktiv eingreifen. Alle Kämpfer müssen überleben! Kehren Sie nach Abschluss des Auftrags zu Burz gro-Kash zurück. Dieser schickt Sie nach Anvil zum Gildenmeister Azzan.

2. Eine Rattenplage

Quest-Geber: Azzan

Ort: Kämpfergilde in Anvil

Belohnung: 100 Gold, Fertigkeitenaufstieg

Ziel: Berglöwen vertreiben

Eine Frau in Not

Suchen Sie in Anvil den Gildenchef auf. Er schickt Sie zu Arvena Thelas, die nur wenige

Meter entfernt von der Kämpfergilde haust. Sprechen Sie die aufgebrachte Dame an. Sie erzählt Ihnen von Ratten in ihrem Keller. Das jedoch ist nicht das Schlimme. Vielmehr fürchtet sie um ihre kleinen Haustierchen, da sich ein Berglöwe über diese hermacht. Bringen Sie das Vieh kurzerhand um und erstatten Sie der Hausherrin Bericht. Informieren Sie anschließend den Jäger Penarus Inventius, um weitere Zwischenfälle auszuschließen. Er führt Sie daraufhin aus der Stadt und zeigt Ihnen einen Ort, auf dem ein Rudel Berglöwen sein Unwesen treibt. Töten Sie die fünf Miezzen und kehren Sie wieder zu Arvena zurück. Der Auftrag ist noch nicht erledigt, denn ein weiterer Löwe schlich sich in ihren Keller. Bringen Sie auch den zweiten Eindringling zur Strecke. Arvena verdächtigt ihre Nachbarin Federweber. Beschatten Sie die Dame, bis Sie herausfinden, dass die Argonierin tatsächlich hinter der Katzenplage steckt. Abends verschwindet sie hinter Arvenas Haus und deponiert dort ein Stück Fleisch.

Ende der Plage

Sprechen Sie die Nachbarin nach ihrer Tat an. Sie gesteht, dass sie mit dem Fleisch die Ratten aus dem Keller locken wollte, damit die Stadtwachen die Nager erledigen. Die Sache mit den Berglöwen war gar nicht ihre Absicht. Berichten Sie Arvena Thelas von Federwebers Treiben, erhalten Sie zusätzlich zur normalen Belohnung ein kostenloses Training in Wortgewandtheit. Ansonsten verpasst Ihnen die Täterin eine Lektion in Akrobatik. Um diese Lehrstunde zu erhalten, sprechen Sie zuerst mit Arvena und lügen Sie sie im Bezug auf Federweber an.

3. Der glücklose Ladenbesitzer

Quest-Geber: Azzan

Ort: Kämpfergilde in Anvil

Belohnung: 100 Gold, Gesellenrang

Ziel: Diebe überführen

Erledigen Sie die Diebe

Azzan schickt Sie zum Händler Norbert Lelles. Eine Diebesbande staltet seinem Laden immer wieder Besuch ab. Diese sollen Sie ausschalten. Norberts Geschäft befindet sich am Pier außerhalb von Anvil. Die Ganoven suchen Lelles Laden nachts auf. Warten Sie also im Gebäude, Norbert Lelles lässt Sie dort allein. Gegen 23 Uhr trifft das Raubtrio ein und greift Sie sofort an. Die Kerle haben Kraft! Platzieren Sie sich entweder hinter dem Tresen oder auf der Treppe und nehmen Sie sich einen Widersacher nach dem anderen vor. Alternative: Sie verlassen während des Kampfes das Haus und warten, bis das Diebespack Ihnen folgt. Bekommen die Stadtwachen oder die Bewohner Wind von dem Einbruch, stehen sie Ihnen gerne zur Seite. Reden Sie nach dem Kampf mit Lelles und Azzan. Letzterer hat keine weiteren Arbeiten und schickt Ihren Krieger deshalb nach Chorrol.

4. Unvollendete Angelegenheiten

Quest-Geber: Modryn Oreyn

Ort: Chorrol Kämpfergilde

Belohnung: 100 Gold

Ziel: Maglirs Auftrag erledigen

Ein feiges Huhn

Suchen Sie Vilena Donton im obersten Stock der Kämpfergilde auf. Die Dame schick Sie zu Modryn Oreyn. Dieser entsandte vor einiger Zeit den Kämpfer Maglir, um einen Auftrag zu erfüllen. Seitdem gab es keine Lebenszeichen von seinem Arbeitnehmer. Sie sollen für Modryn die Angelegenheit aufklären. Reisen Sie nach Skingrad und suchen Sie Maglir auf. Er will den Job nicht zu Ende bringen, da er sich für unterbezahlt hält. Sie können sich aber gerne am Auftrag probieren. Suchen Sie in einer Mine nordwestlich der Stadt das Tagebuch des verstorbenen Brenus Astis. Rüsten Sie sich mit silbernen oder verzauberten Waffen, da Sie in der Mine

gegen einige Untote antreten. Schnappen Sie sich nach dem Kampf das Buch in der letzten Kammer der Höhle. Erstaten Sie Oreyn Bericht. Falls Sie Maglir verpfeifen, ernten Sie Ruhm für die gelöste Aufgabe und das übliche Kämpfergehalt. Lügen Sie Oreyn an und behaupten, dass Maglir seine Aufgabe selbst gelöst hat, erhalten Sie nur die Kohle. Ihre Entscheidung hat Auswirkungen auf Quest 9.

5. Betrunkene Ruhestörer

Quest-Geber: Modryn Oreyn

Ort: Kämpfergilde in Chorrol

Belohnung: 100 Gold,

Rang des Schwertkämpfers

Ziel: Aufträge besorgen

Alkohol und Spaß dabei!

Oreyn hat mitbekommen, dass drei seiner Gildemitglieder in Leyawiin Unruhe stiften. Sie sollen den Grund herausfinden. Sprechen Sie die drei Trunkenbolde in der Unterkunft „Fünf-Klauen“ an. Die Dunkelforst-Rotte übernimmt in Leyawiin die meisten Aufträge, sodass der Kämpfergilde keine Arbeit übrig bleibt. Um den drei einen Job zu verschaffen, reden Sie einfach mit den Dorfbewohnern. Diese schicken Sie zu Margarte weiter. Sie treibt sich in der ganzen Stadt herum, nehmen Sie daher Ihren Kompass zur Hand. Margartes Auftrag für die Kämpfer: Beschaffung von Ogerzähnen und Minotaurenhörnern. Um das Vertrauen der Dame zu gewinnen, besorgen Sie ihr jedoch erst fünf Portionen Ektoplasma. Dieses finden Sie recht schnell in den Katakomben der Kapelle von Zenithar oder im Zauberland in Skingrad. Nach Abschluss des Jobs versorgt Margarte die drei arbeitslosen Krieger mit Aufträgen. Kehren Sie zu Oreyn zurück und sahen Sie Ihre Belohnung und Beförderung ab.

6. Diebesnest / Newheims Flasche

Quest-Geber: Azzan

Ort: Kämpfergilde in Anvil

Belohnung: 100 Gold,

3x Newheims Spezialgebräu

Ziel: Diebesnest ausräuchern

Dem Gesindel auf der Spur

In dieser Mission steht Ihnen Maglir zur Seite. In Anvil wurden einige Diebstähle angezeigt und Sie sollen diese Untaten sühnen. Weitere Infos erhalten Sie von den Stadtbewohnern und anderen Gildenmitgliedern.

Suchen Sie einen Mann namens Neuheim auf. Er lungert entweder im Hafen herum oder hält sich in seinem Haus auf. Ihm fehlt sein besonders wertvoller Bierkrug. Befragen Sie den Kerl nach den Dieben. Die Bande haust in der Hrota-Höhle nördlich der Stadt. Achten Sie auf die Fallen. Der Krug befindet sich auf einem Tisch im Raum vom Dieb Cingaer. Lassen Sie den Großteil Ihrer Feinde von Ihrem Partner erledigen. Mit dem Krug im Gepäck machen Sie sich zu Azzan auf, erstatten Bericht und kassieren Ihre Belohnung. Da er für Sie keine weiteren Aufträge hat, schickt er Sie zu Burz gro-Kash. Reden Sie jedoch erst mit Neuheim. Er drückt Ihnen drei Flaschen seines Spezialgebräus in die Hände.

7. Amelions Schuld

Quest-Geber: Burz gro-Kash

Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal

Belohnung: 100 Gold,

Rang des Protektors

Ziel: Schulden begleichen

Der Schuldenberater

Gro-Kash schickt Sie nach Leyawiin zu Biene Amelion. Sie erfahren von ihrem Leid: Ihr verstorbener Vater hat ihr einen Schuldenberg zurückgelassen. Um diese Schulden zu begleichen, sollen Sie für Biene die Rüstung und das Schwert ihres Großvaters ausfindig machen, damit sie diese Erbstücke für 1000 Gold verkaufen kann. Spendable Helden schließen die Aufgabe an dieser Stelle ab und begleichen die Schulden von Biene aus eigener Tasche. Abenteuerlustige Krieger begeben sich jedoch auf die Suche. Biene schickt Sie in die Grabkammer ihrer Familie. Sie gelangen auf zwei Wegen an die Sachen. Entweder rennen Sie durch die Höhlen, schnappen sich im letzten Raum die Rüstung und das Schwert und machen sich durch den nahe gelegenen Ausgang aus dem Staub. Oder Sie kümmern sich um die Gegner und finden nebenbei weitere Rüstungsteile wie Stiefel oder Beinschienen. Diese dürfen Sie natürlich behalten. Kehren Sie mit Ihrer Beute zu Biene Amelion zurück. Falls Sie immer noch nicht über 1000 Gold verfügen, übergeben Sie die Waffen an die Frau und behalten nur den Rest der Rüstung. Haben Sie jedoch genug Mäuse, bezahlen Sie lieber das Geld und behalten dafür die komplette Rüstung. Der erfüllte Job bereichert Sie um

den Söldnerlohn. Zudem befördert Sie der Gildenmeister gro-Kash zum Protektor.

8. Der Sohn des Meisters

Quest-Geber: Modryn Oreyn

Ort: Kämpfergilde in Chorrol

Belohnung: Magisches Schwert

Ziel: Sohn einweisen

Ein Jungspunt

In dieser Mission steht Ihnen wieder ein Helfer zur Seite. Vilena Dontons Sohn Viranus begleitet Sie auf der Suche nach Galtus Previa. Dieser sucht nach Diamanten in der Nonwyll-Höhle. Reisen Sie dorthin zusammen mit Viranus. Passen Sie auf den Kerl auf: Stirbt der Knabe, können Sie Ihre Gildenkarriere direkt an den Nadel hängen. In der Höhle lauern neben den Trollen auch einige Oger. Um diese möglichst reibungslos zu erledigen, locken Sie die Viecher einzeln aus der Höhle und bearbeiten sie anschließend mit Fernkampfwaffen. Der gesuchte Previa hat schon längst das Zeitliche gesegnet. Seine Leiche markiert den Auftrag als erledigt. Reisen Sie zu Oreyn zurück und erstatten Sie ihm Bericht. Als Belohnung kassieren Sie neben Ihrem Gehalt noch ein magisches Schwert.

9. Mehr unvollendete Angelegenheiten

Quest-Geber: Modryn Oreyn

Ort: Kämpfergilde in Chorrol

Belohnung: 100 Gold, Basisring der

Ägide, Rang des Verteidigers

Ziel: Koboldgalle besorgen

Ein unfähiger Waldelf

Maglir hat einen weiteren Auftrag nicht ordnungsgemäß abgeschlossen. Reisen Sie daher auf Oreyns Befehl nach Bravil und suchen Sie dort den kleinen Waldelf auf. Er befindet sich in der Unterkunft „Einsame Freier“. Dort erfahren Sie, dass der Kämpfer aus der Gilde ausgetreten ist und sich der Dunkelforst-Rotte angeschlossen hat. Jetzt bekommen Sie die Auswirkungen Ihrer Entscheidung aus der Quest 4 zu spüren. Haben Sie damals Maglir bei Oreyn in Schutz genommen, verrät er Ihnen den Aufenthaltsort von Aryarie, einer Kontaktperson der Rotte. Haben Sie Maglir damals verpfeifen, stellt er sich stur und verrät kein Sterbenswörtchen. Kehren Sie zu Modryn Oreyn zurück. Er schickt Sie erneut nach Bravil – diesmal jedoch auf die Suche nach Aryarie. Die Kundin



OBERMACKER Burz gro-Kash ist einer der Anführer der Kriegergilde. Von ihm bekommen Sie unter anderem neue Aufträge.



VERBRECHER Die Räuber schrecken auch vor Mord nicht zurück. Am besten locken Sie sie nach draußen. Dann kümmern sich die Wachen um die Einbrecher.



DRÜCKEBERGER Maglir hat seinen Auftrag nicht erledigt. Das können Sie nicht durchgehen lassen.



TRUNKENBOLDE Die Krieger der Kämpfergilde sind gelangweilt, weil sie keine Aufträge erhalten.



KAHLKOPF Neuheim der Rundliche (rechts) vermisst seinen magischen Bierkrug.

der Kämpfergilde benötigt zehn Portionen Koboldgalle und schickt Sie deshalb in die Räubertalhöhle nördlich der Stadt. Ihre Belohnung: ein magischer Ring. Kehren Sie zu Oreyn zurück. Der Gildenmeister will mit Ihnen ein Pläuschen halten und lädt Sie dafür um 20 Uhr in sein Haus ein.

10. Azani Schwarzherz

Quest-Geber:Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: Rang des Aufsehers
Ziel: Azani Schwarzherz töten

Die Suche beginnt
Modryn Oreyn erzählt Ihnen vom Ableben von Vitellus Donton. Er kam bei einem gescheiterten Gildenauftrag um. Daraufhin schnappte sich die Dunkelforst-Rotte den Job. Der Gildenmeister schöpft Verdacht gegen die Rotte und will sie als Betrüger entlarven. Reisen Sie nach Arpenien. In der Ruine will Oreyn Beweise dafür finden, dass der Magier Azani Schwarzherz mit der Dunkelforst-Rotte unter einer Decke steckt und so den Auftrag für die Kämpfergilde unmöglich gemacht hat. Der Auftrag lautete nämlich, ein mächtiges Artefakt von Schwarzherz zurückzuerobern. In Arpenien treffen Sie auf kaum Gegner. Lediglich einige Fallen machen Ihnen das Leben schwer. Azani Schwarzherz ist ebenfalls nicht da. Sprechen Sie in der Mitte des ersten großen Raumes mit Oreyn. Dieser schlägt Ihnen Atatar als Reiseziel vor. Dort hofft er Azani zu finden. Folgen Sie dem Gildenmeister. In Atatar bekommen Sie es mit einigen Gegnern zu tun. Azani wartet in der obersten Etage auf Sie, den Ausgang finden Sie jedoch erst im letzten unteren Raum. Leider hat er das Artefakt nicht bei sich. Krallen Sie sich stattdessen seinen Ring. Übergeben Sie das Schmuckstück an Oreyn. Er schickt Sie nach Anvil oder Cheydinhal.

11. Der wandernde Scholar

Quest-Geber:Azzan
Ort: Kämpfergilde in Anvil
Belohnung: 100 Gold, magisches Buch
Ziel: Elante eskortieren

Expertin für daedrische Angelegenheiten

Suchen Sie die Magierin Elante von Alinor in der Bruchfels-Höhle auf. Die Expertin für daedrische Heiligtümer forscht in dem Verlies. Ihr Auftrag lautet, die Dame zu beschützen. Sie glaubt, dass sich innerhalb der Höhle ein daedrischer Schrein befindet und möchte diesen untersuchen. Ihre Aufgabe ist erfüllt, wenn Elante heil am Schrein ankommt und mit ihren Nachforschungen beginnt. Hinter der Tür neben dem Schrein erwarten Sie weitere Monster, dafür plündern Sie jedoch einige Schatztruhen aus. Suchen Sie anschließend Azzan für Ihre Belohnung auf. Jetzt geht's zurück zu Burz gro-Kash. Er versorgt Sie mit dem nächsten Auftrag.

12. Die Flüchtlinge

Quest-Geber:Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: 100 Gold, Rang des Beschützers
Ziel: Die Flüchtigen töten

Entflohene Knackis

In Bravil gab es einen Gefängnisausbruch. Die flüchtigen Banditen terrorisieren seitdem die gesamte Stadt. Sie müssen die Flüchtlinge ausschalten. In der Stadt redet jedoch keiner gern über den Ausbruch. Bestechen Sie deshalb einen Bewohner um an weitere Informationen zu gelangen. Sie erfahren, dass sich die Knackis in der Blutmayne-Höhle aufhalten, einem Unterschlupf westlich von Bravil. Vorsicht: Die vier Knastbrüder sind harte Gegner! Wenn Sie die vier Verbrecher ausgeschaltet haben, kehren Sie zu Burz gro-Kash zurück und streichen Ihre Belohnung ein. Er befördert Sie zum Beschützer und leitet Sie an Modryn Oreyn weiter.

13. Trolls der vergessenen Mine

Quest-Geber:Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: keine
Ziel: Mine von Trollen säubern

Der Sohn ist tot!

Eine Kämpfertruppe hat sich zur vergessenen Mine aufgemacht, um diese von Trollen

zu befreien. Unter den Kriegern befindet sich auch der jüngste Sohn von Vilena Donton. Man hat lange nichts mehr von dem Haufen gehört, deshalb schickt Oreyn Sie auf eine Aufklärungsmission. Die Mine befindet sich im Süden von Leyawiin. Im Inneren finden Sie Leichen der Kämpfergilde und auch die der Dunkelforst-Rotte. Töten Sie alle Trolle in der Mine. Was hier vor kurzem geschah, erfahren Sie bei der Leiche von Viranus Donton. Lesen Sie sein Tagebuch. Das Schriftstück berichtet von einem relativ erfolgreichen Kampf gegen die Trolle, zumindest bis die Kämpfer einen Besuch von der Dunkelforst-Rotte bekommen haben. Die mordlustigen Rotten-Krieger haben auch keinen Halt vor Vilenas Sohn gemacht. Nehmen Sie das Tagebuch an sich und nehmen Sie den Gang rechts der Leiche, um wieder nach draußen zu gelangen. Reisen Sie nach Chorrol zurück und überbringen Sie Oreyn die schlechte Nachricht. Er schickt Sie zu Azzan oder gro-Kash weiter und nimmt sich derweil des Gesprächs mit der unglücklichen Mutter Donton an.

14. Der Stein der heiligen Alessia

Quest-Geber:Azzan
Ort: Kämpfergilde in Anvil
Belohnung: 100 Gold, 3 starke Heiltränke
Ziel: Stein wiederbeschaffen

Rauswurf

In Anvil erfahren Sie, dass Oreyn von Vilena Donton aus der Gilde geworfen wurde. Da Sie ebenfalls in den Auftrag involviert waren, hat man Sie um zwei Stufen degradiert. Sie sind nun wieder Protektor der Gilde. Trotzdem gibt Ihnen Azzan einen weiteren Auftrag. Sie sollen den heiligen Stein von St. Alessia wiederbeschaffen. Das Artefakt verschwand kürzlich aus der Kapelle von Bruma. Weitere Auskunft über den Zwischenfall erhalten Sie von Cirroc in der Kapelle. Folgen Sie seinen Anweisungen und brechen Sie gen Osten auf. Auf dem Weg treffen Sie auf einen Khajiit namens K'Sharr. Er ist der einzige Überlebende der Diebesbande. Einige Oger überraschten die Gruppe und löschten alle bis auf K'Sharr aus. Suchen Sie die

Viecher auf. Die Monster hausen im Osten bei der Ruine Sedor. Der Stein befindet sich zwar nicht weit im Höhleninneren, jedoch müssen Sie es hier mit einigen starken Ogern aufnehmen. Entweder Sie stellen sich dem Kampf oder rennen hinein, schnappen sich den Stein und hetzen wieder an die frische Luft. Bringen Sie das Objekt der Begierde zurück zu Cirroc, der Ihnen als Belohnung drei starke Heiltränke überlässt. Kehren Sie anschließend zu Azzan zurück und streichen Sie Ihre richtige Belohnung ein.

15. Die Tochter des Edlen

Quest-Geber:Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: 100 Gold, Rugdumphs Schwert, Rang des Aufsehers
Ziel: Tochter retten

Drei Oger sind drei Oger zuviel

Da Azzan keinerlei Arbeiten für Sie hat, schickt er Sie nach Cheydinhal. Burz gro-Kash beauftragt Sie mit der Rettung der Tochter von Fürst Rugdumph. Reisen Sie zu dessen Anwesen nordwestlich der Stadt. Die riesigen Viecher finden Sie in der nahen Umgebung. Töten Sie jedes einzelne Monster. Suchen Sie anschließend die Tochter des Fürsten und weisen Sie sie an, Ihnen zu folgen. Fürst Rugdumph belohnt Sie mit einem magischen Schwert. Gro-Kash befördert Sie dagegen auf Ihren ehemaligen Rang und zahlt Ihnen die Belohnung aus.

16. Mysterium auf Harlunswacht

Quest-Geber:Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: 100 Gold, Ring des Körpers und Geistes, Rang des Champions
Ziel: Klärung des Lichterrätsels

In einer kleinen Stadt

Finden Sie die verschwundenen Einwohner von Harlunswacht. Sprechen Sie zuerst mit der Kontaktperson Drarana Thelis. Die Dame füttert Sie mit nützlichen Informationen: Nachts könne man in der Nähe der

Sumpfigen Höhle mysteriöse Lichter sehen. Eine Gruppe machte sich auf, um nach den Rechten zu sehen. Bislang gab es von dem Trupp keine Spur. Begeben Sie sich zu den Sümpfen. Sie stoßen zwar auf Irrlichter, jedoch fehlt von den Verschwundenen nach wie vor jede Spur. Sehen Sie deshalb in der Sumpfigen Höhle nach. Dort treffen Sie auf einige Trolle. Etwas tiefer verwesen die Leichen der Stadtbewohner. Kehren Sie zu Drarana Thelius zurück. Sie schenkt Ihnen einen magischen Ring. Statten Sie anschließend Burz gro-Kash einen Besuch ab. Er befördert Sie zum Meister und schickt Sie zu Modryn Oreyn. Obwohl dieser nicht mehr ein Mitglied der Gilde ist, verlangte er nach Ihrem Krieger.

17. Informationen zusammentragen

Quest-Geber:Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: Kleines Amulett der Befragung (Nahkampf und Wortgewandtheit +3)
Ziel: Ajum Kajin entführen

Der aktive Pensionär

Oreyn möchte die Dunkelforst-Rotte auslöschen. Dazu sollen Sie eine wichtige Persönlichkeit der Rotte namens Ajum Kajin entführen. Sie finden ihn in der Waldwiesenebel-Höhle. Entledigen Sie sich der Wachen und Kajin wird Ihnen folgen. Bringen Sie den Argonier zu Oreyn. Dieser bittet Sie, den Feind zu verhören, um an weitere Informationen über die Rotte zu gelangen. Wie Sie den Vogel zum Zwitschern bringen, bleibt Ihnen überlassen. Töten Sie die Echse aber auf keinen Fall! Wenn Kajin Ihnen die ersten Informationen preisgegeben hat, nimmt er sich selbst das Leben. Sie finden bei seinem Leichnam einen Ring. Legen Sie ihn besser nicht an, sonst segnen Sie das Zeitliche genauso schnell wie Ajum.

18. Infiltration

Quest-Geber:Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: keine
Ziel: Staade von Goblins befreien

Unverhofft kommt oft

Oreyn möchte, dass Sie für ihn in die Dunkelforst-Rotte einsteigen, um so an weitere Informationen zu gelangen. Reisen Sie nach Leyawiin und suchen Sie dort das Haus der Rotte auf. Sprechen Sie mit Jeetum-Zee, beantworten Sie seine Fragen und folgen Sie ihm dann in die Trainingshalle. Sie und einige anderen Anwärter erhalten den Auftrag, ein Dorf von Goblins zu befreien. Um das Ganze ein wenig einfacher zu gestalten, verabreicht man allen Kämpfern eine in Tamriel verbotene Droge. Sie nennt sich Hist-Saft. Die Rotte hat anscheinend einen Hist-Baum gezüchtet und verfügt deshalb über einen ständigen Rauschmittelvorrat. Trinken Sie das Gebräu und die Mission startet automatisch. Folgen Sie Ihren Kollegen und säubern Sie das Dorf. Die Goblins stellen keine Gefahr dar. Sie sind nicht einmal bewaffnet. Nachdem alle vermeintlichen Feinde eliminiert wurden, wachen Sie in Oreyns Haus auf. Erzählen Sie ihm von dem Saft und reisen Sie danach nach in das Dörfchen Staade, um dort nach dem Rechten zu sehen. Sie erblicken eine ausgeräucherte Siedlung, übersät mit den Leichen der Bewohner. Die Droge hat Ihnen nur vorgegaukelt, gegen die Goblins zu kämpfen. In Wahrheit rottet Sie ein friedliches Dorf komplett aus. Um diese grausame Tat wieder gut zu machen, müssen Sie den Hist-Baum ausfindig machen und ihn zerstören.

19. Die Hist

Quest-Geber:Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: Gildenmeister-Rang, Helm von Oreyn Bärenatze
Ziel: Dunkelforst-Rotte auslöschen

Baumfäller

Oreyn weist Sie an, nach Leyawiin zu reisen und die Dunkelforst-Rotte auszulöschen. Der Hist-Baum soll ebenfalls dran glauben. Sobald Sie das Gebäude der Rotte betreten, enttarnt man Sie als Spion der Kämpfergilde. Ja'Fazir ist der erste Gegner auf Ihrem Rachefeldzug. Töten Sie ihn und nehmen Sie den Schlüssel zu Jeetum-Zees Zimmer



SCHLÄGERTYP Azani Schwarzherz fackelt nicht lange. Wenn Sie nicht aufpassen, steckt sein Langschwert ganz schnell zwischen Ihren Augen.



TODESFALL Der geliebte Sohn der Gildenführerin kommt bei einem seiner Aufträge ums Leben. Das hat negative Auswirkungen auf Ihren Rang.



INFERNO Der Hist-Baum brennt. Die unsauberen Machenschaften der Dunkelforst-Rotte sind ein für allemal vorbei. Die Gildenquests sind erledigt.



KOPFSCHMUCK Dieser ungewöhnliche Helm gehörte früher Oreyn Bärenatze. Am Ende der Kriegergilde nennen Sie ihn Ihr Eigen.

an sich. Steigen Sie eine Etage höher und betreten Sie Jeetum-Zees Gemächer. Die Leiche des Kerls hinterlässt Schlüssel zu Ri'Zakars Raum. Er ist der Anführer der Rotte und haust im obersten Stockwerk. In den Kleidern seiner Leiche finden Sie den Schlüssel zu den Kellerräumen des Anwesens. Genau dort unten finden Sie auch den Baum – bewacht von zwei weiteren Grottenmitgliedern. Den Baum zerstören Sie relativ einfach: Schnappen Sie die lockeren Rohre rechts vom Baum und benutzen Sie diese mit den Zahnrädern der mysteriösen Melkmaschine. Dadurch zerstören Sie sowohl das Gerät als auch das Gewächs. Sobald Sie den Raum verlassen, stellt sich Ihnen der alte Bekannte Maglir in den Weg. Töten Sie den Kerl und begeben Sie sich dann zu Oreyn. Er belohnt Sie mit dem Helm von Oreyn Bären-tatze. Statten Sie dann Vilena Donton einen Besuch ab. Die Dame befördert Sie zum neuen Gildenmeister. Küren Sie Modryn Oreyn zu Ihrer rechten Hand.

Epilog

Als Gildenchef erfreuen Sie sich über ein regelmäßiges Gehalt und über eine Beteiligung an allen Aufträgen. Sie erhalten Zugang zu Ihrer privaten Schatztruhe in Chorrol. Darin finden Sie monatlich Gold und einige Gegenstände. Desweiteren weisen Sie Oreyn jeden Monat an, wie die Gilde zu führen ist. Praktisch: Sie können in das Haus der Rotte zurückkehren und alle gebeutelten Gegenstände bei den hiesigen Händlern verhökern.

Die Magiergilde

Prolog

Um der Magiergilde beizutreten, fragen Sie einfach einen der Anführer in einer der sieben großen Städten Cyrodiils nach den Aufnahmebedingungen. Ein eventuell auf Sie angesetztes Kopfgeld müssen Sie vorher loswerden. Vor der tatsächlichen Aufnahme in den Kreis der Zauberkundigen benötigen Sie eine Empfehlung von jedem der sieben Anführer. Weitere Grundregeln: Töten Sie niemals ein Gildenmitglied! Dasselbe gilt übrigens auch für Diebstahl. Vergehen Sie

sich an einem Kollegen, schließt man Sie umgehend aus der Gilde aus.

1. Finger des Berges

Quest-Geber: Teekeeus

Ort: Magiergilde in Chorrol

Belohnung: Empfehlung, Zauber „Finger der Berge“

Ziel: Buch wiederbeschaffen

Das literarische Duett

Fragen Sie Teekeus von der Magiergilde von Chorrol nach der Empfehlung. Der Argonier berichtet Ihnen von seinem Streit mit dem ehemaligen Gildemitglied Earana. Finden Sie die Frau und reden Sie mit ihr. Die Dame befindet sich draußen auf dem Platz mit dem großen Baum. Ihr Auftrag: Beschaffen Sie Earana das Buch „Finger des Berges“ wieder. Zuerst aber verpetzen Sie die Hübsche bei Teekeus. Er will das Buch ebenfalls haben. Reisen Sie zur Wolkenspitze nördlich von Chorrol. Direkt vor Ihren Füßen finden Sie eine Leiche. In den Überresten steckt das begehrte Buch. Sie können das Schriftstück entweder zu Earana oder zu Teekeus bringen. Falls Sie es Earana geben, bittet Sie diese um einen Tag Zeit. In dieser Zwischenpause holen Sie ihr einen Welkynd-Stein und wirken einen Blitzzauber auf ein Säulenfragment an der Wolkenspitze. Falls Sie noch nicht über den Blitzzauber verfügen, erwerben Sie einen in der Magiergilde. Welkynd-Steine finden Sie dagegen zuhauf in den alten Ayleiden-Ruinen. Haben Sie alles beisammen, geht's zur Wolkenspitze. Sprechen Sie den Blitzzauber auf die kaputte Säule. Ein Blitz trifft Sie und beschenkt Sie dadurch mit dem Spruch „Finger des Berges“. Klauen Sie jetzt Earana das Buch aus ihrer Truhe im ersten Stock der „Grauen Stute“. Bringen Sie das Werk zu Teekeus. Seine Empfehlung ist Ihnen sicher.

2. Bruma-Empfehlung

Quest-Geber: Jeanne Frasoric

Ort: Magiergilde in Bruma

Belohnung: Empfehlung, Zauberspruch „Geringere Schloß-Schrunde“

Ziel: J'Skar wiederfinden

Mobbing am Arbeitsplatz

Jeanne Frasoric, die Gildenmeisterin von Bruma beauftragt Sie mit der Suche nach dem Magier J'Skar. Sprechen Sie zunächst mit dem Gildenmitglied Volanaro. Er vermutet, dass J'Skar mal wieder einen Zauberspruch vergeigt hat. Wenn Sie Volanaro per Überzeugungssystem auf Ihre Seite ziehen und ihn nochmal auf J'Skar ansprechen, weiht er Sie in die Geschehnisse ein. Die Gildenmitglieder mobben Jeanne und das Verschwinden von J'Skar ist einer dieser Streiche. Der ist nämlich nur unsichtbar. Man lässt ihn wieder auftauchen, wenn Sie Jeanne dafür einen anderen Streich spielen. Sie sollen in Frasorics Büro das „Zaubereihandbuch“ klauen und alle anderen Behälter knacken. Allerdings nicht mit Dietrichen, sondern mit dem Zauberspruch von Volanaro. Ist der Streich ausgeführt und halten Sie das Buch in Ihren Händen, sprechen Sie wieder mit Volanaro. Er will Sie um 22 Uhr im Keller bei den Schlafräumen treffen. Der Kerl lässt den „verschwundenen“ J'Skar auf wundersame Weise wieder auftauchen. Schneller lösen Sie die Aufgabe mit dem Zauber „Auflösen“. Wirken Sie den Spruch auf den unsichtbaren J'Skar und berichten Sie Jeanne von Ihrem Erfolg.

3. Cheydinhal-Empfehlung

Quest-Geber: Falcar

Ort: Magiergilde in Cheydinhal

Belohnung: Empfehlung, Zauberspruch „Auftrieb“

Ziel: Ring der Mühsal finden

Ein passionierter Sadist

Sprechen Sie in der Cheydinhaler Magiergilde mit dem Meister Falcar. Ein unbedarfter Zauberer hat den Ring der Mühsal in den Brunnen vorm Haus fallen lassen. Reden Sie mit Deetsan. Sie hat einen Schlüssel für den Brunnen. Die Argonier-Dame wirkt in Falcars Gegenwart jedoch etwas eingeschüchtert. Warten Sie, bis Deetsan und Falcar nicht mehr im selben Raum sind und fragen Sie erst dann nach dem Schlüssel. Werfen Sie jeglichen Ballast ab, bevor Sie das Gewölbe betreten. Der Ring des Mühsals wiegt

nämlich 150 Einheiten! Im Brunnen finden Sie auch die Leiche von Vidkun. Der arme Kerl hat es nicht geschafft und blieb unter der Decke hängen. Nehmen Sie ihm den Ring des Mühsals ab und schwimmen Sie wieder an die Oberfläche. Bringen Sie das Schmuckstück zu Deetsan. Diese legte sich in der Zwischenzeit mit dem grausamen Gildenmeister an, der daraufhin spurlos verschwand. Sie müssen Ihre Empfehlung daher selbst suchen. In Falcars Raum im Keller der Magiergilde finden Sie zwar keinen Hinweis auf das Schreiben, jedoch hält der Kerl zwei schwarze Seelensteine in seinem Schrank versteckt. Ein Hinweis auf das Totenbeschwörungshobby des feinen Herren! Als Deetsan davon erfährt, stellt sie Ihnen eine Empfehlung aus. Anschließend begibt sie sich zum Magierrat, um ihren ehemaligen Chef anzuklagen.

4. Bravil-Empfehlung

Quest-Geber: Kud-Ei

Ort: Magiergilde in Bravil

Belohnung: Empfehlung, Beguile-Schriftrollen

Ziel: Magierstab zurückbringen

Unerwiderte Liebe

Sprechen Sie in Bravil mit der Gildemeisterin Kud-Ei. Varon Vamori piesackt schon seit längerem das Mitglied Ardaline. Er hat ihr sogar ihren Zauberstab geklaut. Kud-Ei möchte, dass Sie die Situation ins Reine bringen. Sie gibt ihnen das Beguile – eine Verzauberung, die Vamori zum Reden bringen soll. Wenden Sie den Spruch auf ihm an und fragen Sie ihn nach Ardaline. Er liebt die Magierin, aber sie erwidert seine Zuneigung nicht. Aus Trotz hat er ihren Zauberstab gestohlen und weiterverkauft. Erzählen Sie es Kud-Ei. Sie gibt Ihnen drei weitere Beguile-Rollen und beauftragt Sie mit der Wiederbeschaffung des Stabs. Reisen Sie zum Talos-Platz-Bezirk der Kaiserstadt und suchen Sie dort Suris Arenims Haus auf. Der Händler will den Stab nicht wieder verkaufen. Wenden Sie die Schriftrollen an ihm an, wandert das Werkzeug irgendwann für 200 Gold in Ihre Tasche. Besser: Wirken Sie die

Rollen auf Arenims Frau an und überreden Sie die Gute zusätzlich. Irgendwann verrät Ihnen die Dame, dass der Zauberstab sich in einer Kiste im Keller befindet. Der Schlüssel dazu liegt in Suris Schreibtisch. Sie wissen, was Sie zu tun haben. Bringen Sie den Stab zurück zu Kud-Ei. Sie erhalten seine Empfehlung.

5. Leyawiin-Empfehlung

Quest-Geber: Dagail

Ort: Magiergilde in Leyawiin

Belohnung: Empfehlung

Ziel: Stein des Sehers beschaffen

Eine Visionärin

Sprechen Sie in Leyawiins Magiergilde mit der Anführerin Dagail. Die ältere Dame ist geplagt von Visionen. Befragen Sie anschließend Agata über Dagails Zustand. Früher schwächte scheinbar das Amulett mit dem Stein des Sehers die Visionen ab. Aber das Juwel verschwand spurlos. Fragen Sie in Gilde nach dem Schmuckstück. Vor allem Kalthar scheint mehr zu wissen als er preisgibt. Sprechen Sie Agata auf ihn an und reden Sie anschließend Dagail. Ihr Geschwafel führt Sie zur Festung Blaublut östlich von Leyawiin. Hier befindet sich das Grab von Dagails Vater. Betreten Sie die Ruine und erkunden Sie das Gewölbe, bis Sie in den Überresten eines Gegners einen Schlüssel finden. Dieser öffnet einen Sarg am Ende des Verlieses. Nehmen Sie das Amulett an sich. Auf dem Rückweg treffen Sie auf Kalthar. Der Kerl gibt zu, in der Gilde aufsteigen zu wollen, indem er die alte Dagail in den Wahnsinn treibt. Töten Sie den Intriganten und kehren Sie zu Meisterin Dagail zurück. Als sie zu sich kommt, stellt sie Ihnen ihre Empfehlung aus.

6. Anvil-Empfehlung

Quest-Geber: Carahil

Ort: Magiergilde in Anvil

Belohnung: Empfehlung

Ziel: Aufklärung der Morde

Aufklärungsarbeit

Fragen Sie in der Magiergilde von Anvil die Anführerin Carahil nach ihrer Empfehlung.

Die Zauberin untersucht eine Mordserie an Kaufleuten. Sie kommen gerade richtig, um ihr unter die Arme zu greifen. Carahil schickt Sie in die Herberge „Zum Brina-Kreuz“ nördlich von Anvil. Sprechen Sie dort mit der Kampfmagierin Arielle Jurard und mieten Sie sich anschließend ein Zimmer: Sie spielen den Lockvogel. Am Morgen drauf spazieren Sie entlang der Straße nach Osten. Irgendwann greift Sie die Mörderin Caminalda an. Keine Angst, die Kampfmagier sind in Ihrer Nähe. Das Verbrechen klärt sich somit auf. Kehren Sie zu Carahil zurück und holen Sie sich ihre Empfehlung ab.

7. Skingrad-Empfehlung

Quest-Geber: Adrienne Berene

Ort: Magiergilde in Skingrad

Belohnung: Empfehlung, Feuerball-Zauber

Ziel: Erthor zurückbringen

Höhlenforscher

Fragen Sie Adrienne Berene in der Skingrad-Magiergilde nach ihrer Empfehlung. Die Magierin vermisst ein paar Notizen, die sie Erthor geliehen hatte. Von den anderen Gildenmitgliedern erfahren Sie, dass Erthor ein Geschäft in der Kahlen Sandbank-Höhle betreibt. Den genauen Standort des Verlieses erhalten Sie von Druja. Erzählen Sie Adrienne davon. Sie gibt Ihnen einen Feuerball-Zauber und schickt Sie auf die Wiederbeschaffungsmission. Betreten Sie die Kaverne und töten Sie alle Kreaturen bis auf Erthor. Sprechen Sie mit ihm und schicken Sie ihn anschließend zu Berene. Sie haben nun Ihre letzte Empfehlung.

8. Ein Magierstab

Quest-Geber: Raminus Polus

Ort: Geheime Universität

Belohnung: Zauberstab, Rang des Gesellen

Ziel: Zauberstab herstellen

Stab-Reim

Sprechen Sie nun mit Raminus Polus in der Geheimen Universität der Kaiserstadt. Er erhebt Sie jetzt in den Stand eines Schülers und gewährt Ihnen Zugang zur Lehrstätte.



BRANDWUNDE In den verkohlten Überresten finden Sie das Buch „Finger des Berges“. Hoffentlich blüht Ihnen nicht das selbe feuerige Schicksal.



WITZBOLD J'Skar und sein Freund Volanaro treiben gerne Späße mit der Gildenmeisterin Jeanne Frasoric. Sie spielen der Guten den nächsten Streich.



BLITZDIÄT Um den Ring der Mühsal zu holen, tauchen Sie in den Brunnen. Werfen Sie vor dieser Aktion soviel Ballast wie möglich ab.



FRAUENGESPRÄCH Ein verschämter Verehrer hat Ardaline ihren Zauberstab geklaut. Der Gildenanführer Kud-Ei versucht das Problem zu lösen.

Ihr erster Auftrag: Stellen Sie einen Zauberstab her. Sie benötigen dafür ein spezielles Holz, das Sie in der Quellschlöhle östlich der Kaiserstadt finden. Reisen Sie dorthin und steigen Sie in die Kaverne. Elette und Zahrascha sind bereits tot und auch Sie stehen kurz davor: Ein Totenbeschwörer greift Sie nämlich an! Töten Sie alle Nekromanten in der Höhle. Durchsuchen Sie die Leichen und nehmen Sie aus dem Altar zwischen den beiden Flammen den unvollendeten Stab mit. Kehren Sie zur Geheimen Universität zurück. Der Angriff bleibt ein Rätsel und Raminus Polus ist entsetzt über den Tod seiner beiden Gefährten. Südlich des Erzmagierturms treffen Sie auf Delmar. Dieser stellt Ihren Zauberstab in 24 Stunden fertig. Danach liegt das gute Stück im hinteren Teil seines Zimmers. Glückwunsch: Sie sind jetzt ein Zaubergeselle!

9. Hintergedanken

Quest-Geber:Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Zauberpichler-Amulett, Rang des Gelehrten
Ziel: Buch abholen

Eine Audienz
Raminus Polus bittet Sie um Unterstützung. Holen Sie für ihn ein Buch ab. Reisen Sie dafür zum Schloss von Janus Hassildor, dem Grafen von Skingrad, und reden Sie mit seinem Advokaten Mercator Hosidus. Der Graf selbst ist nicht zu sprechen, aber Sie sollen am nächsten Tag wiederkommen. Der adlige Herr schickt Sie jedoch wieder weg. Er möchte Sie erst um 2 Uhr nachts treffen. Und zwar in der Nähe der Verfluchten Mine westlich von Skingrad. Die Audienz verläuft allerdings nicht wirklich erfolgreich: Hosidus und Konsorten greifen Sie an und kassieren eine ordentliche Abreibung. Nach dem Kampf berichtet Ihnen der Graf, dass die Magiergilde in ihm einen Totenbeschwörer verdächtigt. Der Adlige streitet das natürlich vehement ab. Das Buch, das Sie holen mussten, war anscheinend nur ein Ablenkungsmanöver. Man schickte Sie lediglich vor, um mehr über den Grafen zu erfahren.

Kehren Sie zu Raminus zurück und erstatten Sie Bericht. Ihr Magier steigt zum Gelehrten auf und erhält das Zauberpichler-Amulett.

10. Vahtacens Geheimnis

Quest-Geber:Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Beschwörers
Ziel: Vahtacen erkunden

Magische Reaktion
Raminus Polus betraut Sie mit Ihrer nächsten Aufgabe: Sprechen Sie mit Skaleel in den Ayleiden-Ruinen von Vahtacen. Den Schlüssel für die Höhlen händigt Ihnen das Gildemitglied Irlav Jarol aus. Reisen Sie nach Vahtacen östlich der Kaiserstadt. Betreten Sie die Höhle und erforschen Sie das Gewölbe, bis Sie auf Skaleel treffen. Sagen Sie ihm, dass Jarol Sie geschickt hat. Sie erfahren, dass in Vahtacen eine magische Säule gefunden wurde. Allerdings konnte man noch nicht alles enträtseln. Sprechen Sie im Raum mit der Säule mit Denel. Er erzählt Ihnen mehr: Bei den Inschriften auf der Säule handelt es sich um altes Ayleidisch. Denel könnte die Sprache entziffern, wenn er ein Referenzbuch von Skaleel hätte. Zwischen den beiden Forscher hat es aber gekracht. Keiner traut sich, den anderen zu fragen. Daher bleibt die Sache an Ihnen hängen. Fragen Sie Skaleel nach der Ayleiden-Referenz und er gibt Ihnen das Buch „Ayleiden-Inschriften und deren Übersetzungen“. Selber können Sie damit jedoch wenig anfangen: Sei verstehen nur wenige Satzketzen. Jedoch begreifen Sie, dass Sie die Säule mit den richtigen Zaubern beschießen müssen. Die erste Magieart ist dabei das Feuer. Werfen Sie die Säule mit einem Feuerzauber. Der erste Teil eines Ganges steht nun offen.

Tiefer in die Höhle
Für den Rest des Rätsels benötigen Sie aber Denels Hilfe. Zeigen Sie ihm das Buch. Der Bursche entziffert den Inhalt: Sie brauchen vier Zaubern – einen Feuerzauber, einen Frostzauber, einen Schaden-Magie-Zauber (etwa „Magie-Abtrennung“) und einen Magie-Festigen-Zauber (zum Beispiel „Elevate

Magicka“). Achten Sie beim Wirken auf die Reihenfolge. Wenn Sie nicht alle Sprüche auf Lager haben, müssen Sie welche kaufen. Achten Sie darauf, dass alle Rollen auf ein Ziel und nicht auf sich selbst anwendbar sind. Machen Sie einen Fehler, schließt sich die Säule wieder und Sie fangen von vorne an. Bei Erfolg geben die einzelnen Segmente der Säule einen Weg nach unten frei. Steigen Sie tiefer in die Katakomben hinab. Kämpfen Sie sich durch die Geister, bis Sie in einen Raum mit einer Erhebung in der Mitte ankommen. Rechts oben auf der nördlichen Treppe befindet sich ein Schalter. Er aktiviert die Treppen zu der Erhebung. Schnappen Sie sich den Elfenhelm und bringen Sie ihn zu Irlav Jarol. Sie sind jetzt ein Beschwörer!

11. Totenbeschwörer-Mond

Quest-Geber:Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Magiers
Ziel: Rätsel des Totenbeschwörers lösen

Gesprächsrunde
Sprechen Sie mit Raminus Polus. Er erzählt Ihnen, dass die Untersuchungen über die Totenbeschwörer auf vollen Touren laufen. Bis jetzt haben Sie jedoch nichts ergeben. Reden Sie mit der Archivarin Tar-Meena. Die Argonierin ist reichlich gestresst. Sprechen Sie die Dame auf die schwarzen Seelensteine an. Tar-Meena empfiehlt Ihnen das Buch „Totenbeschwörer-Mond“. Es liegt auf ihrem Tisch. Lesen Sie es, nehmen Sie es an sich und reden Sie nochmal mit Tar-Meena. Liefern Sie das Schriftstück anschließend bei Raminus Polus ab. Er schickt Sie zu Bothiel. Die Spitzohrin hält eine wertvolle Notiz von Falcarr bereit.

Ab in den Dunklen Spalt
Die Notiz hilft Raminus Polus weiter. Er schickt Sie zum Dunklen Spalt südlich von Cheydinhal. Sobald Sie das Gewölbe betreten, stürmen die Wurm-Einsiedler auf Sie los. Metzeln Sie sich durch die Gänge. Irgendwann beobachten Sie eine geheimnisvolle Kreatur. Sie tauscht normale Seelen-

steine gegen schwarze Exemplare aus. Ihr Tagebuch aktualisiert sich. Bei den Leichen der Totenbeschwörer finden Sie Notizen, die mehr über die Rituale der Nekromanten verraten. Kehren Sie zu Raminus Polus zurück und erzählen Sie ihm von den Geschehnissen. Er befördert Sie zum Magier.

12. Befreiung oder Annexion?

Quest-Geber:Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Hexers
Ziel: Informanten befreien

Treffen Sie Hannibal
Dies war der letzte Auftrag für Raminus Polus. Er schickt Sie zum Erzmagier Hannibal Traven. Der Mann mit dem weißen Haupt ist besorgt. Er vermutet einen Maulwurf der Magiergilde bei den Totenbeschwörern. Sie sollen herausfinden, was aus dem Spitzel geworden ist. Der letzte bekannte Aufenthaltsort vom Informanten Mucianus Allias ist Nenyond Twyll südwestlich der Kaiserstadt. Reisen Sie zu der alten Ruine. Innen treffen Sie auf Fithragaer, den letzten Überlebenden der Kampfmagier. Er stürmt mit Ihnen zusammen die Ruine, gibt jedoch schon bei der ersten Falle den Löffel ab. Sie sind wieder auf sich allein gestellt. Kämpfen Sie sich durch die Ruine vor und sammeln Sie dabei alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist. Schon bald treffen Sie auf Mariette Rielle. Sie meint, Sie kämen zu spät. Allias ist bereits ein Untoter. Überprüfen Sie nach dem Kampf diese Behauptung. Der Schalter in der großen unteren Kammer öffnet eine geheime Tür. Dahinter finden Sie den untoten Allias. Kehren Sie zu Hannibal Traven zurück und berichten Sie von dem Unglück.

13. Informationen für einen Preis

Quest-Geber:Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: keine
Ziel: Graf von Skingrad treffen

Laufbursche
Hannibal Traven erhielt eine Nachricht vom Grafen von Skingrad. Hassildor behauptet,

wertvolle Informationen bezüglich der Totenbeschwörer zu haben. Suchen Sie den Adligen auf. Er fürchtet sich vor den Vampirjägern, die um sein Schloss herum schleichen. Sie sollen sie beseitigen und zudem die nahe Blutkrusten-Höhle von einer Vampirotte säubern. Es geht aber einfacher: Erzählen Sie den Vampirenjägern von den Blutsaugern in der Blutkrusten-Höhle. Sehen Sie dort anschließend selbst nach. Beseitigen Sie nötigenfalls die restlichen Vampire. Alternativ löschen Sie die Vampire selbst aus und erleichtern deren Leichen um den wertvollen Vampirstaub. Diesen zeigen Sie den Vampirjägern in der Stadt, die daraufhin enttäuscht abziehen. Natürlich können Sie auch die Vampirjäger abschlagen. Allerdings geraten Sie dabei unweigerlich in Konflikt mit dem Gesetz. Sobald die Blutsauger und ihre Jäger verschwinden, kehren Sie zum Grafen von Skingrad zurück. Er erzählt Ihnen, dass viele Mitglieder der Magiergilde sich den Totenbeschwörern angeschlossen haben. Der Anführer der Abtrünnigen heißt Mannimarro. Liefern Sie diese Infos an Traven.

14. Ein aufgedeckter Plot

Quest-Geber:Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang eines Zaubersers, Spruch „Wut des Zaubersers“
Ziel: Magiergilde in Bruma untersuchen

Feuer und Flamme
Traven beglückt Sie mit einer neuen Aufgabe. Er hat länger nichts mehr von Jeanne Frasoric gehört. Die Gildenleiterin in Bruma scheint verschollen zu sein. Er bittet Sie um die Untersuchung des Falls. In Bruma herrscht Chaos: Die Totenbeschwörer machten sich über die Magiergilde her. Fresoric und die meisten Mitglieder sind tot. Säubern Sie das Erdgeschoss und den Keller und kämpfen Sie sich zum Büro der gefallenen Leiterin Jeanne durch. Besiegeln Sie die Nekromantin Camilla Lollia. Nach ihrem Ableben taucht plötzlich J'Skar auf. Der Magier ist der einzige Überlebende der Bruma-Niederlassung. Er findet ein neues Zuhause in

der Geheimen Universität. Dorthin kehren auch Sie zurück und erzählen Traven von den schrecklichen Ereignissen. Der Anführer befördert Sie zum Zauberer und lehrt Sie den Spruch „Wut des Zaubersers“.

15. Der Blutwurm-Helm / Das Amulett der Totenbeschwörer

Quest-Geber:Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Illusionisten
Ziel: Zwei Artefakte beschaffen

Der Blutwurm-Helm
Die Magier streiten sich über die Vorgehensweise gegen die Totenbeschwörer. Die verfeindeten Gruppen innerhalb der Gilde haben jeweils ein Artefakt gestohlen und es an entlegenen Punkten Cyrodiils versteckt. Traven schickt Sie zunächst zur Festung Tleman östlich von Leyawiin. Dort holen Sie den Blutwurm-Helm zurück. Betreten Sie die Ruine und kämpfen Sie sich durch, bis Sie auf den Körper von Irlav Jarol stoßen. Nehmen Sie der Leiche den Blutwurm-Helm ab. Das zweite Artefakt befindet sich in der Festung Ontus südwestlich von Chorrol.

Das Amulett der Totenbeschwörer
In den Bergen von Chorrol begegnet man Ihnen zunächst nicht feindlich. Zumindest bis Sie die Anführerin Caranya ins Jenseits befördern. Nach dieser Aktion ist man auf Sie in der Festung Ontus nicht allzu gut zu sprechen. Schnappen Sie sich also das Amulett und nehmen Sie die Beine in die Hand. Kehren Sie zu Hannibal Traven mit beiden Artefakten zurück und sprechen sowohl mit dem Erzmagier als auch mit Raminus Polus. Letzterer befördert Sie zum Illusionisten.

16. Hinterhalt

Quest-Geber:Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: keine
Ziel: Falcarr töten

Gegenschlag
Traven schickt Sie zur einer Gruppe von Kampfmagiern im Westen der Kaiserstadt.



WALDSPAZIERGANG Eigentlich wollten Sie ja nur Holz für Ihren Zauberstab besorgen. Aber diese Totenbeschwörer mussten sich ja einmischen.



TIEFGARAGE Haben Sie alles richtig gemacht, öffnet sich die Säule und gibt diesen geheimen Eingang in die untere Etage frei.



SCHLECHT GESTYLT Dem Informanten Mucianus Allias können Sie leider nicht mehr helfen. Die Totenbeschwörer haben ihn in einen Zombie verwandelt.



SAUSTALL In der Magiergilde von Bruma steht kein Stein mehr auf dem anderen. Die Totenbeschwörer haben dort auch Zombies gelassen.

Der Trupp bereitet sich auf den Sturm der Festung Silorn vor, um einen einzigartigen schwarzen Seelenstein zu erobern. Die Kampfmagier stellen den Totenbeschwörern eine Falle. Sprechen Sie mit Thalif. Die Kämpfer verstecken sich und warten auf die Ankunft der Nekromanten. Vorsicht: Greifen Sie versehentlich einen Kampfmagier an, so droht Ihnen der Ausschluss aus der Gilde. Nach einiger Zeit taucht der Seelenstein-Träger Falcar auf. Bringen Sie ihn möglichst außerhalb der Ruine um die Ecke, sonst steht Ihnen ein größerer Kampf bevor. Verpassen Sie die Gelegenheit, müssen Sie die Festung stürmen, sich durch drei Ebenen kämpfen und dem Ex-Gildenmeister das Handwerk legen. Schnappen Sie sich nach dem Kampf den Seelenstein und bringen Sie das wertvolle Kleinod zu Hannibal Traven.

17. Tritt dem König gegenüber

Quest-Geber: Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Stab der Würmer, Rang des Gildenmeisters
Ziel: Mannimarco töten

Der Kampf gegen Mannimarco

Als Nächstes stellen Sie sich dem Erzfeind Mannimarco. Einfach so hätten Sie gegen den Nekromanten-Chef keine Chance. Das weiß auch Traven. Er opfert sein Leben, um aus dem schwarzen einen kolossalen Seelenstein zu erschaffen. Mit diesem Juwel halten Sie den Zaubern von Mannimarco wenigstens halbwegs stand. Sein Unterschlupf befindet sich in der Echohöhle westlich von Bruma. Töten Sie vor der Höhle den Wächter Bolor Savel und nehmen Sie ihm den Schlüssel zum Gewölbe ab. Der bevorstehende Kampf ist hart! Schlagen Sie sich durch zwei Ebenen voller Totenbeschwörer durch, bevor Sie auf der dritten Ebene endlich Mannimarco gegenüberstehen. Beharken Sie ihn so lange, bis er den Geist aufgibt. Lassen Sie nach dem Kampf seinen „Stab der Würmer“ mitgehen. Sprechen Sie anschließend mit Raminus Polus an der Geheimen Universität.

Epilog

Nach der abgewendeten Bedrohung steigen Sie zum Meister und Erzmagier der Gilde auf. Einmal pro Woche dürfen Sie Julianne Fanis mit der Beschaffung bestimmter Zutaten beauftragen. Die Frau findet alles – egal, wie selten das Gewünschte ist. Zu guter

Letzt dürfen Sie fortan Universitätslehrlinge als Gehilfen auf Ihren Reisen engagieren.

Die Dunkle Bruderschaft

Prolog

Anders als bei der Kriegergilde müssen Sie sich erst als der Assassinen würdig erweisen. Die Aufnahmeprüfung: Meucheln Sie einen Unschuldigen nieder und lassen Sie sich dabei nicht erwischen. Hierzu eignet sich jeder nicht questrelevante Charakter. Haben Sie es geschafft, erhalten Sie die Meldung „Ihre Mordtat wurde von unbekannten Mächten bemerkt ...“. Beim Ihrer nächsten Rast statet Ihnen Lucien Lachance einen Besuch ab.

1. Ein Messer im Dunkeln

Quest-Geber: Lucien Lachance
Ort: Überall
Belohnung: Klinge des Leids, Aufnahme in die Gilde
Ziel: Rufio töten

Gildenbeitritt

Lucien Lachance beauftragt Sie mit der Ermordung von Rufio. Die passende Waffe gibt er Ihnen gleich mit. Reisen Sie zur Schenke „Zum Schlechten Omen“ südlich der Kaiserstadt. Links neben der Treppe befindet sich eine Falltür zu den Privaträumen. Dort hält sich Rufio auf. Legen Sie sich nach seinem Ableben am besten gleich in sein Bett und warten Sie auf Lachance, der Ihnen den Ort und das Passwort des Gildenhauptquartiers in Cheydinhal verrät.

2. Willkommen in der Familie

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Eingehüllte Rüstung
Ziel: Mit Vincente Valtieri reden

Umarmung der Dunklen Bruderschaft

Wenn Sie die Passwortfrage mit „Sanguine, mein Bruder“ beantwortet haben, gelangen Sie in das Gildenversteck. Ocheeva empfängt Sie und stattet Sie mit einer schicken Rüstung sowie mit einer Kappe aus. Anschließend besuchen Sie Ihren künftigen Auftraggeber Vincente Valtieri.

3. Ein feuchtes Grab

Quest-Geber: Vincente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Schwarzes Band
Ziel: Piratenkapitän töten

Mordgelüste auf hoher See

Eliminieren Sie den Piraten Gaston Tussaud auf seinem Schiff „Maria Elena“. Sie gelangen unbemerkt an Bord, wenn Sie an dem Schiff vorbei zu den Kisten gehen. Verstecken Sie sich in einem Behälter. Sogleich landen Sie im Frachtraum der „Maria Elena“. Schleichen Sie den Gang entlang, bis Sie auf zwei Piraten stoßen. Verstecken Sie sich links in der Kammer, bis beide Seeleute ihre Diskussion beendet haben. Am Ende des Ganges führt die Leiter in die Kapitänskajüte hoch. Bringen Sie Tussaud zur Strecke. Beeilen Sie sich: Zwei der Piraten stürmen kurz nach dem Anschlag in den Raum. Springen Sie über den Balkon ins Wasser und machen Sie sich davon. Als Belohnung erhalten Sie von Vincente das Schwarze Band.

4. Unfälle passieren

Quest-Geber: Vincente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Leidensdorn
Ziel: Baenlin töten

Ein zufälliger Tod

Ihr nächster Auftrag führt Sie zum Baenlins Haus nach Bruma. Warten Sie bis acht Uhr und brechen Sie dann durch die Hintertür in den Keller ein. Eine Treppe führt Sie nach oben in die Wohnräume. Schleichen Sie in das Obergeschoss. Im rechten der beiden Räume führt Sie eine Tür in die Zwischenwand. Baenlin schläft unter dem Minotaurenkopf. Lösen Sie die Halterungen und Ihr Auftrag ist erfüllt. Vincente erwartet Sie schon mit dem Leidensdorn.

5. Hinrichtung beschlossen

Quest-Geber: Vincente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Waage der gnadenlosen Gerechtigkeit
Ziel: Valen Dreth töten

Ein alter Bekannter

Erinnern Sie sich an Ihren unfreundlichen Zellennachbarn Valen Dreth? Jetzt büßt der Kerl für seine Beleidigungen. Den Weg in die Abwasserkanäle kennen Sie ja schon. Achten Sie lediglich auf die Patrouillen. Irgendwann kommen Sie in Ihrer alten Zelle an. Valen unterhält sich mit einem Gefängniswärter. Nach Ende des Gesprächs kümmern Sie sich um den Sträfling. Bedienen Sie sich am besten eines Bogens. Auf dem Tisch

des Zellenflurs finden Sie den Schlüssel nach draußen. Bei Ihrer Belohnung handelt es sich diesmal um die Waage der gnadenlosen Gerechtigkeit.

6. Der gemeuchelte Mann

Quest-Geber: Vincente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Herz der Grausamkeit, Rang des Eliminators, Schlüssel zum Brunnen der Bruderschaft
Ziel: Tod von Francois Montierre vortäuschen

Ein falscher Mörder

Francois Montierre steckt in einem Schuldenberg. Sein Kreditgeber hetzte einen Attentäter auf ihn. Der vorgetäuschte Tod des Schuldners soll seinen Kopf aus der Schlinge ziehen. Reisen Sie nach Chorrol und sprechen Sie mit Francois. Warten Sie anschließend auf den Attentäter. Ziehen Sie vor dessen Augen die Mattwein-Klinge und schlagen Sie damit auf Francois ein. Der Attentäter kauft Ihnen die Geschichte ab und macht sich vom Acker. Flüchten Sie aus der Stadt und suchen Sie nach 24 Stunden die Kapelle von Chorrol auf. Begeben Sie sich in die Krypta im Keller und beleben Sie Montierre mithilfe des Giftes wieder. Vorsicht! Drei tote Verwandte des Täuschers erheben sich aus ihren Gräbern und gehen auf Sie los. Beseitigen Sie die Zombies und führen Sie Francois zur Grauen Stute. Kehren Sie anschließend zu Vincente zurück.

7. Ewige Dunkelheit

Quest-Geber: Vincente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Vampirismus
Ziel: Vampir werden

Blutsauger oder kein Blutsauger?

Vicente macht Sie auf Wunsch zum Vampir. Überlegen Sie sich jedoch diesen Schritt gut! Ein Dasein als Blutsauger hat seine Vor- und Nachteile (mehr dazu auf Seite 55). Sie können den Vorschlag auch ruhig ablehnen und Vicente später darauf ansprechen.

8. Der einsame Wanderer

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Schattenjagd
Ziel: Faelian töten



KOPFNUSS Seinen Lieblingsplatz hätte sich der älteste Herr besser aussuchen sollen.

Fragen Sie einen Elf

Ocheeva schickt Sie in die Kaiserstadt. Sie sollen sich um den Hochelfen Faelian kümmern. Befragen Sie einen Elfen. Ist Ihr Ansehen hoch genug, erfahren Sie, dass Faelian im Tiber-Septim-Hotel eine Unterkunft mietet. Nach einiger Überzeugungsarbeit erzählt Ihnen die Empfangsdame von Faelian und seiner Freundin Atraena. Letztere lungert tagsüber in der Hotellobby herum. Nach einer weiteren Überzeugungsrunde rückt auch Atraena mit der Sprache heraus. Ihr Freund hängt ständig bei Lockmir im Elfengarten-Bezirk herum und konsumiert Skooma. Warten Sie, bis Faelian herauskommt, und sprechen Sie ihn an. Er fragt Sie nach Skooma. Besorgen Sie ihm welches bei Nordinor in Bravil. Faelian gibt Ihnen einen Schlüssel zu Lorkmirs Haus. Warten Sie innen auf Ihr Opfer und führen Sie Ihren Auftrag aus. Als Belohnung übergibt Ihnen Ocheeva den Bogen Schattenjagd.

9. Schlechte Arznei

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Des Betrügers Pracht
Ziel: Roderick töten

Auf zur Festung Sutch

Der Kriegsfürst Roderick liegt todkrank in der Festung Sutch. Nur eine starke Medizin hält den Mann noch am Leben. Das soll sich ändern. Elegante Variante: Schleichen Sie in das Fort und tauschen Sie die Medizin gegen ein Gift aus. Lassen Sie sich dabei nicht erwischen, sonst müssen Sie Roderick auf die klassische Weise ausschalten. Betreten Sie die Festung durch die Doppeltür am Boden des Turmes und schleichen Sie rechts durch den Gang. Knacken Sie das verschlossene Gitter beider Türen. Gehen Sie im nächsten Raum an den zerstörten Säulen vorbei, biegen Sie anschließend links ab. Tauschen Sie im Medizinschrank vor Ihnen die Medikamente gegen das Gift und machen Sie sich davon. Hat man Sie nicht entdeckt, ist die Aufgabe abgeschlossen. Holen Sie sich bei Ocheeva Ihre Belohnung in Form von Gold und dem Gewand „Des Betrügers Pracht“ ab.

10. Wer war's?

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Segen der Mutter der Nacht
Ziel: Fünf Partygäste töten



TÄUSCHUNGSMANÖVER Montierre täuscht seinen Tod nur vor. Aber der Attentäter glaubt es.

Zeit für eine Party

Ocheeva schickt Sie zu einer außergewöhnlichen Party. Man sperrt die fünf Gäste in einem Haus ein, damit diese nach einem versteckten Schatz suchen. Der Haken: Es gibt gar keinen Schatz. Auch kommen die fünf Teilnehmer nicht lebend heraus. Letzteres ist übrigens Ihre Aufgabe. Reisen Sie nach Skingrad und betreten Sie den Gipfelnebelhof. Der Pförtner überreicht Ihnen den Schlüssel und sperrt hinter Ihnen ab. Die einfachste Lösung: Legen Sie einen der Gäste um und stacheln Sie die anderen an, sich gegenseitig zu verdächtigen. Der Rest der Schatzsucher meuchelt sich daraufhin gegenseitig.

11. Ewiger Ruhestand

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Gold
Ziel: Adamus Phillida töten

Unfreiwillige Pensionierung

Ihr nächster Auftrag führt Sie nach Leyawiin. Ihr Opfer ist Adamus Phillida. Als Hilfsmittel gibt Ihnen Ocheeva einen vergifteten Pfeil mit auf den Weg, der jedoch nur dann wirkt, wenn das Opfer keine Rüstung trägt. Befragen Sie Adamus' Leibwachen und Sie erfahren, dass der Mann täglich in der Nähe des Nordosttors zum Schwimmen geht. Beziehen Sie zwischen den Häusern Stellung und warten Sie auf den Kerl. Nehmen Sie der Leiche den Finger und die Schlüssel ab. Begeben Sie sich anschließend in den Gefängnisbezirk und gelangen Sie in das Büro von Adamus' Nachfolger. Öffnen Sie die Schreibtischschublade und legen Sie den Finger hinein. Holen Sie sich anschließend Ihre Belohnung ab.

12. Von Geheimnissen und Schatten

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Keine
Ziel: Lucien Lachance treffen

Auf geheimen Wegen zum Meister

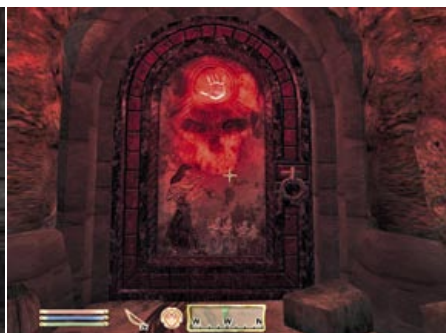
Ocheeva übergibt Ihnen einen Umschlag. Dieser enthält Anweisungen von Lucien Lachance. Besuchen Sie das geheime Versteck in der Festung Farragut. Nach einigen Kämpfen gegen Skelette treffen Sie Lucien höchstpersönlich. Wenn Sie keine Lust auf gefährliche Verliese haben, nehmen Sie einfach den in einem Baum versteckten Ein-



AUF AUGENHÖHE Sie stehen dem bösen Nekromanten Mannimarco von Angesicht zu Angesicht gegenüber.



KUTTENTRÄGER Lucien Lachance, Ihr Kontakt zur Bruderschaft, findet Sie im Schlaf.



PORTAL Durch diese rot glühende Tür gelangen Sie zum Unterschlupf der Gilde.



HINTERTÜR Hier kommen Sie raus, wenn Sie durch den Brunnen einsteigen. Keine Angst vor dem Skelett!

gang nordöstlich der Ruine. Lucien hat Ihnen einiges zu erzählen. Von nun an arbeiten Sie direkt für die schwarze Hand.

13. Die Reinigung

Quest-Geber: Lucien Lachance
Ort: Luciens Unterschlupf
Belohnung: Schattenstute
Ziel: Bruderschaft auslöschen

Der Wind dreht sich

In die Bruderschaft hat sich ein Verräter eingeschlichen. Lucien bittet Sie um eine „Bereinigung“. Mit anderen Worten: Bringen Sie die gesamte Bruderschaft um! Sie erhalten zwei Gegenstände: einen vergifteten Apfel und eine Spruchrolle. Letztere ruft Rufios Geist herbei. In Luciens Versteck finden Sie noch weitere giftige Äpfel. Das tödliche Obst verteilen Sie in sämtlichen Truhen im Versteck der Bruderschaft oder stecken es den Gildenmitgliedern in die Tasche. Nach und nach laben sich alle Gildenmitglieder an dem Obst und fallen reihenweise um – bis auf Vicente Valtieri, der als Vampir nicht auf Nahrung angewiesen ist. Hetzen Sie dem Blutsauger Rufios Geist auf den Hals oder bringen Sie den Kerl einfach im Schlaf um die Ecke. Kehren Sie anschließend zu Lucien zurück.

14. Affären eines Zauberers

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Heldenhügel
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Celedaen töten

Ein verrückter Magier

Der nächste Auftrag schickt Sie zur Leafrot-Höhle. Töten Sie dort einen durchgeknallten Beschwörer. Gleich im ersten Raum klärt Sie ein Buch über die Schwachstellen des Magiers auf. Der Zauberer verlängert sein Leben durch die Verwandlung zu einem Lich. Der Prozess ist aber noch im Gange und Celedaens Lebensenergie hängt an einem Stundenglas, das er stets bei sich trägt. Schleichen Sie sich an den Halbmutanten heran und mopsen Sie ihm sein Ersatzherz. Daraufhin bricht er leblos zusammen.

15. Verwandte

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Chorrol
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Familie Draconis auslöschen

Das Ende einer Familie

Ihr Auftrag: Löschen Sie die gesamte Draconis-Familie aus. Suchen Sie zuerst Perennia in Apfelwacht auf. Legen Sie die Frau um. Die Geschenkliste in ihrem Inventar verrät Ihnen den Aufenthaltsort all ihrer Kinder.

Caelia

Caelia arbeitet als Stadtwache in Leyawiin und ist deshalb nur schwer unauffällig zu beseitigen. Sie erwischen sie aber gegen 19 Uhr im ersten Stock der Herberge „Zu den drei Schwestern“. Schalten Sie die Dame aus. Auf Sie ist fortan ein Kopfgeld von 1.000 Gold angesetzt. Um 17 Uhr erwischen Sie Caelia aber auch im Turm der Stadtwache. Brechen Sie dort ein. Das finden die Wachen zwar merkwürdig, sie lassen Sie aber bei einem solch niedrigen Kopfgeld von 5 bis 25 Gold in Ruhe. Wirken Sie einen Unsichtbarkeitszauber und schleichen Sie zu Caelias Bett. Ducken Sie sich im Schatten und schlagen Sie mit mehrfachem Schleischaden auf Caelia ein. Der Raum ist zwar voller Wachen, Sie kommen jedoch mit einem Kopfgeld von 40 Gold davon.

Andreas

Andreas haust in der Herberge „Zum Betrunkenen Drachen“. Sprechen Sie ihn an und erzählen Sie ihm, dass Sie seine Mutter auf dem Gewissen haben. Sofort greift er Sie wutentbrannt an. Die anwesende Stadtwache macht mit ihm daraufhin kurzen Prozess.

Sibylla

Sibylla versteckt sich mit ihren Tieren in der Schlammtalhöhle. Hier sollten Sie kaum Probleme erwarten. Arbeiten Sie sich an den Viechern vorbei und legen Sie die Frau um.

Matthias

Matthias erwischen Sie am besten nachts in seinem Haus im Talos-Bezirk der Kaiserstadt. Er schläft von Mitternacht bis 5 Uhr. Brechen Sie bei ihm ein und erledigen Sie ihn direkt in seinem Bett. Vorsicht vorm Butler! Dieser erwischt Sie unter Umständen bei Ihrem Besuch. Haben Sie noch einen vergifteten Apfel im Inventar, so können Sie diesen auch bei Matthias anwenden. Abends um 18 Uhr geht er in den Hafenbezirk in die Taverne „Zum Aufgetriebenen Floß“. Klauen Sie sämtliche Nahrungsmittel aus seiner Tasche. Wenn Sie ihm dafür einen vergifteten Apfel

hinterlassen, kippt er nach dem Essen in der Taverne leblos vom Stuhl.

16. Gebrochene Schwüre

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Schlosshof Skingrad Brunnen
Belohnung: 500 Gold
Ziel: J’Ghasta töten

Der untreue Kaufmann

Ihre nächste Zielperson ist der Khajiit J’Ghasta. Angeblich kümmert er sich nicht angemessen um seine Ehefrauen. Deshalb wollen die Mädels den Harem auflösen. Ihr Opfer hält sich die meiste Zeit in seinem Haus in der Nähe von Brumas Osttor auf. Knacken Sie das Türschloss und werfen Sie einen Blick in den Keller. Dessen Eingang verbirgt sich unter ein paar Stoffballen. Es kommt zu einem Kampf. J’Ghasta richtet mit seinen Fäusten ordentlich Schaden an. Halten Sie ihn auf Distanz. Alternativ überraschen Sie das Opfer im Schlaf. Ist der widerspenstige Nahkampfexperte beseitigt, sahnen Sie Ihre Belohnung unter der Alten Brücke südlich der Kaiserstadt ab.

17. Letztendliche Gerechtigkeit

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Alte Brücke
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Shaleez töten

Die Psychopathin

Sie sollen die argonische Jägerin Shaleez töten. Die geflutete Mine befindet sich direkt nördlich von Bravil. Betreten Sie das Gewölbe und schwimmen Sie die Tunnel entlang. Links geht’s unter Wasser weiter, bis Sie auf Shaleez treffen. Auch sie dürfte keine große Bedrohung darstellen. Großartig zu entdecken gibt es in der Höhle nichts. Also raus und zum nächsten Toten Briefkasten.

18. Eine Ehrensache

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Sarg Festung Redman
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Alval Uvani töten

Ein unfreundlicher Dungelelf

Ihr nächster Auftrag wartet nördlich von Leyawiin an der Ruine Redman. Direkt neben der Eingangstür befindet sich der Sarg mit den Befehlen. Sie sollen den Kaufmann Alval Uvani beseitigen. Der Elf reist durch

ganz Tamriel. Uvanis Zeitplan verrät Ihnen mehr über seinen Aufenthaltsort. Einen offenen Kampf sollten Sie mit dem Dunmer allerdings nicht riskieren. Das feine Spitzohr ist auch ein Schlitzohr: Er klagt sich seine Lebensmittel, statt diese zu bezahlen. Die deutsche Version weist an dieser Stelle einen Fehler auf. Das Journal der englischen Fassung spricht von Uvanis Allergie gegen Honig. Die hiesige Variante enthält diesen Hinweis nicht. Die Honig-Lösung funktioniert dennoch. Das Süßzeug ist der Hauptbestandteil von Met. Wenn Sie Alval Uvani eine Flasche davon auf den Tisch stellen, wird er sich über kurz oder lang daran vergreifen. Schlagen Sie auf ihn ein – die Aufgabe ist beendet.

19. Der eisigste Schlaf

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Kaiserstadt Marktbezirk
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Havilstein Reif-Blut töten

Gipfelstürmer

Der hohle Baumstumpf im Marktbezirk der Kaiserstadt verrät Ihnen das nächste Opfer: Havilstein Reif-Blut. Der Axt-Akrobat hat sein Lager auf der eisigen Gnollkuppe aufgeschlagen. Rüsten Sie sich vor dem Kampf gut aus, Reif-Blut ist ein wirklich fordernder Gegner. Die nächste Aufgabe bekommen Sie in Normal. Kassieren Sie Ihre Belohnung und fahren Sie mit dem nächsten Auftrag fort.

20. Ein Kuss vor dem Sterben

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Nornal
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Ungolim töten

Der unglückliche Waldelf

In dieser Mission reisen Sie nach Bravil und suchen dort den Waldelf Ungolim. Der arme Mann hat sich in eine verheiratete Frau verschossen. Deshalb hat der Ehemann der Auserwählten Meuchelmörder auf Ungolim gehetzt. Schleichen Sie sich an das Opfer heran. Nach dem Tod des Waldelfen taucht Lucien Lachance auf. Völlig außer sich erklärt er Ihnen, dass Sie gerade den Zuhörer umgebracht haben, das wichtigste Mitglied der Schwarzen Hand. Scheinbar ist der Verräter innerhalb der Gilde immer noch am Leben. Er hat Ihnen gefälschte Aufträge untergejubelt und mit Ihrer Hilfe wichtige Mitglieder der Assassinen aus dem Weg geräumt.

Lucien befiehlt Ihnen, sich beim nächsten Übergabeort auf die Lauer zu legen. So erwischen Sie den Verräter.

21. Einer Spur nach

Quest-Geber: Lucien Lachance
Ort: Bravil
Belohnung: Keine
Ziel: Verräter entlarven

Die Verschwörung

Den nächsten Übergabeort finden Sie in Anvil hinter der Statue am Teich. Nach einiger Wartezeit kommt Enilroth vorbei und macht sich am toten Briefkasten zu schaffen. Er erzählt Ihnen, dass die Befehle von einem Mann kamen, den er nicht erkennen konnte. Enilroth glaubt, dass der Auftraggeber im Leuchtturm haust. Reden Sie mit dem Leuchtturmwärter. Er rückt den Schlüssel zum Keller heraus. Im zweiten Kellerraum wartet ein tollwütiger Hund auf Sie. Töten Sie das Biest und nehmen Sie das „Tagebuch eines Verräters“ an sich. Lesen Sie das Schriftstück und erstatten Sie Lucien Bericht. In der Apfelwacht heißt es, Lucien sei der Verräter. Sie kommen zu spät: Man hat Lucien gehängt. Warten Sie bis Mitternacht und sprechen Sie erneut mit Arquen, um dem Ritual der Erweckung beizuwohnen.

22. Ehre deine Mutter

Quest-Geber: Arquen
Ort: Statue der Alten Dame
Belohnung: Verbesserte Klinge des Leids, magische Gegenstände
Ziel: Verräter töten

Familienbande

Arquen teleportiert Sie zur Statue der Glücklichen Alten Dame. Dort zeigt man Ihnen den Eingang zur Gruft der Mutter der Nacht. Mathieu Bellamont ist der Verräter. Legen Sie ihn um. Arquen unterstützt Sie im Kampf. Ist der verrückte Unhold beseitigt, befördert Sie die Mutter der Nacht zum Zuhörer und teleportiert Sie nach Cheydinhal ins Versteck der Dunklen Bruderschaft. Sie und Arquen, die letzten Überlebenden, sind nun die Grundpfeiler einer neu aufgebauten Bruderschaft. Herzlichen Glückwunsch!

Epilog

Die Führung der Dunklen Bruderschaft liegt in Ihren Händen. Von nun an erhalten Sie wö-

chentlich eine Auftragsliste an der Statue der Glücklichen Alten Dame. Diese übergeben Sie Arquen, der Sie dafür mit Gold entlohnt. Außerdem stehen Ihnen Mitglieder der Bruderschaft zur Unterstützung auf Ihren Reisen zur Verfügung.

Die Diebesgilde

Prolog

Falls Sie nichts von roher Gewalt oder Magie halten, werfen Sie doch mal einen Blick auf die Diebesgilde. Stehlen Sie einen Gegenstand und lassen Sie sich dabei erwischen. Begeben Sie sich ins Gefängnis. Am Tag Ihrer Freilassung sucht Sie Myvryna Arano auf und überreicht Ihnen eine geheimnisvolle Notiz. Diese beschreibt einen geheimen Treffpunkt. Lesen Sie alternativ die Steckbriefe in der Kaiserstadt und sprechen Sie einen Bettler an. Er verrät Ihnen, wie Sie mit dem Gesuchten in Kontakt treten – natürlich nur, wenn er Ihnen vertraut.

1. Möge der beste Dieb gewinnen

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Darelloths Garten
Belohnung: Keine
Ziel: Allectus’ Tagebuch klauen

Wettlauf mit der Zeit

Stehlen Sie das Tagebuch von Amantius Allectus. Zwei weitere Anwärter wetteifern ebenfalls um einen Gildenplatz. Bettler verraten Ihnen gegen Entgelt den Zielort. Legen Sie sich einen Vorrat an Dietrichen zu. Begeben Sie sich zu Puny Ancus nördlich des Treffpunktes. Er erzählt Ihnen einiges über Allectus. Rennen Sie anschließend zum Haus des Opfers im Tempelbezirk, betreten Sie es durch den Hintereingang und entwenden Sie das Buch aus dem Schreibtisch im Erdgeschoss. Alternative: Verfolgen Sie Methredhel, die zweite Bewerberin, und greifen Sie das Buch einen Tick früher als sie. Übergeben Sie Christophe die Beute.

2. Freiberuflicher Diebstahl

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Darelloths Garten
Belohnung: Keine
Ziel: Hehlerwert von 1.000 Gold

Goldstaub

Diese Questreihe zieht sich durch Ihre gesamte Diebeskarriere. Sie erhalten keine Aufträge, bevor Sie nicht genügend Hehlerware verhö-



SPELUNKE Im „Betrunkenen Drachen“ finden Sie Andreas Draconis. Er ist der Besitzer.



AUSGEHAUCHT Matthias Draconis gibt den Löffel in seiner Lieblingskneipe am Hafen ab.



STARR VOR ANGST Seine Allergie hat Uvani paralyisiert. Jetzt brauchen Sie ihn nur noch zu töten.



AUFGEKNÜPFT Die Assassinen haben Lucien Lachance getötet. Wieder einmal hat es den Falschen getroffen.



ERSCHEINUNG Die Mutter der Nacht materialisiert sich und befördert Sie zum nächsten Rang.



WETTKAMPF Zusammen mit Amusei und Methredhel kämpfen Sie um die Aufnahme in die Diebesgilde.

kern. Steigen Sie in fremde Häuser ein und stehlen Sie rot markierte Gegenstände. Diese veräußern Sie nach und nach an die Schwarzhändler. Deren Standorte erfahren Sie von Christophe sowie von anderen Gildenanführern. Am besten erledigen Sie diesen Auftrag in einem Rutsch. Danach widmen Sie sich den regulären Aufgaben eines Diebes. Wichtig: Die deutsche Spielversion ist fehlerhaft: Hier ist die Rede von deutlich höheren Summen als 1.000 Goldstücken.

3. Steueraufhebung für die Armen

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Darelths Garten
Belohnung: Gold
Ziel: Steuerunterlagen stehlen

Turmaufstieg
Armand Christophe benötigt die Steuerunterlagen und -einnahmen aus dem südlichen Wachturm der Kaiserstadt. Reisen Sie dorthin und brechen Sie im Erdgeschoss ein. Steigen Sie nach oben in Hieronymus Lex' Gemach und entwenden Sie die Sachen aus seinem Schreibtisch. Geben Sie Christophe die Unterlagen. Das Geld dürfen Sie behalten.

4. Die Elfenjungfrau

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Darelths Garten
Belohnung: 100 Gold, Rang des Banditen
Ziel: Büste klauen

Kunstliebhaber
Besorgen Sie die Büste der verstorbenen Gräfin von Cheydinhal. Das gute Stück finden Sie in der Krypta der Kapelle von Arkay. Schnappen Sie die Beute und reisen Sie in die Kaiserstadt zurück. Dort wimmelt es plötzlich von Wachen. Methredhel sucht Sie bereits. Warten Sie einfach ab, die Frau wird Sie finden. Ihrer Erzählung nach ist Myvyrna Arano ein Maulwurf. Verstecken Sie die Büste in Aranos Schrank und erzählen Sie Lex von dem Diebstahl. Er steckt Arano lebenslang hinter Gittern. Anschließend befördert Sie Christophe zum Banditen und schickt Sie nach Bravil zu S'krivva.

5. Ahdarjis Erbstück

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: Keine
Ziel: Ahdarjis Ring holen

Ringträger
S'krivva beauftragt Sie mit der Beschaffung eines Rings für die Witwe eines ehemaligen Gildenmitglieds. Ein Bettler verrät Ihnen den Standort der Dame. Das Schmuckstück hat übrigens Ihr ehemaliger Konkurrent Amusei gestohlen. Er steckt jedoch bereits im Knast. Ein weiterer Bettler erzählt Ihnen von der Bestechlichkeit der Wachen: Für 20 Gold dürfen Sie Amusei besuchen. Dieser verrät Ihnen für einen Dietrich, dass der Ring bereits in die Hände der Gräfin von Leyawiin gelangte. Sie hält sich die meiste Zeit im Schloss auf. Sprechen Sie nochmals mit Ahdarji und einem Bettler. Die Belohnung steigt dadurch auf 200 Gold an. Außerdem verweist man Sie auf die Magd Hlidara Mothril. Von ihr erfahren Sie von einem Geheimgang im Keller. Suchen Sie im Gewölbe nach einem Fass. Der Hebel im Behälter öffnet eine geheime Tür. Steigen Sie am besten nachts ein, denn die Gräfin legt den Ring zum Schlafen ab. Neben dem Bett der Adligen finden Sie eine Schmuckschatulle. Entnehmen Sie dem Kästchen sowohl den Ring als auch das Dokument und begeben sich auf gleichem Weg zu S'krivva und Ahdarji zurück.

6. Irreleitung

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: 300 Gold
Ziel: Eisstab stehlen, Lex verwirren, Eisstab übergeben

Stab-Offizier
S'krivva schickt Sie in die Kaiserstadt zu Methredel. Derweil verstärkt Lex die Wachen in der Hauptstadt, um den Gildenanführer Graufuchs festzunehmen. Fragen Sie die Bettler nach Methredhel aus. Die Dame steckt in Dynari Amnis' Haus. Die Diebin fordert Sie auf, den Stab vom Tisch des Erzmagiers der Geheimen Universität zu stehlen. Entwenden Sie das Magiewerkzeug und lassen Sie dort die Notiz vom Graufuchs liegen. Übergeben Sie Methredel den Stab und reisen Sie in den Hafenbezirk zurück. Stellen Sie sich neben Lex und warten Sie ab, bis ein Dremora auf ihn zugeht. Nehmen Sie nach dem Gespräch die fallen gelassene Notiz auf. Begeben Sie sich zu Methredhel zurück. Die Diebin weist Sie an, den Eisstab in die Truhe von Ontus Vannin zu legen. Sein Haus steht im Talos-Bezirk. Im obersten Stock finden Sie die angespro-

chene Truhe. Platzieren Sie den Stab in ihrem Inneren und kehren Sie zu S'krivva zurück.

7. Verlorene Geschichten

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: 400 Gold
Ziel: Buch besorgen

Bücherwurm
Reisen Sie nach Skingrad und bestechen Sie dort einen Bettler. Von ihm erfahren Sie, wo Sie Theranis finden. Dieser sollte für den Graufuchs ein Buch besorgen, hat es jedoch dem Gildenchef nie übergeben. Theranis sitzt nämlich in Haft. Drei Möglichkeiten stehen Ihnen zur Auswahl. Entweder brechen Sie ins Gefängnis ein oder Sie lassen sich einbuchen oder Sie besorgen sich einen Job im Knast. Der letzte Weg ist zugleich der einfachste. Sprechen Sie mit einer Wache im Kerker. Sie schickt Sie zu Shum gro-Yarug, der Ihnen den Job vermittelt. Reden Sie im Kerker mit Larthjar, der Ihnen erzählt, dass die Bleiche Fürstin Amusei vor Tagen abgeholt habe. Folgen Sie den Blutspuren auf dem Boden und öffnen Sie einen Geheimgang mit dem Kerzenhalter an der Wand. Irgendwann treffen Sie die Bleiche Fürstin. Töten Sie die Dame, entwenden Sie ihr den Zellschlüssel und geleiten Sie Amusei aus dem Gefängnis. Sobald Sie sich weit genug von der Burg entfernen, verrät Ihnen der Ex-Knacki, dass das Buch hinter Nerastarels Haus im Süden von Skingrad liegt. Holen Sie das Schriftstück und reisen Sie zu S'krivva zurück.

8. Wir kümmern uns um Lex

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Für Lex' Versetzung sorgen

Versetzung
S'krivva möchte Hieronymus Lex aus der Kaiserstadt haben. Da kommt es gelegen, dass die Gräfin von Anvil einen neuen Hauptmann sucht. Begeben Sie sich in ihr Schloss. Sprechen Sie dort mit Bettlern. Sie erfahren, wo sich das Gemach der Verwalterin befindet. Diese hat den Brief mit den Empfehlungen für den Job in ihrem Raum. Sprechen Sie mit Orrin im Schloss. Er geleitet Sie zu einem Geheimgang. Halten Sie sich in den Privatgemächern links und knacken

Sie die erste Tür. Entwenden Sie aus dem Schreibtisch die Kandidatenliste. Wieder an der frischen Luft, fragen Sie einen Bettler nach dem „Meisterschmied“. Er schickt Sie in das Verlassene Haus neben der Kriegergilde. Der Mann dort fälscht innerhalb von 24 Stunden den Brief. Nun geht es ins Gefängnis der Kaiserstadt. Brechen Sie dort ins Legionsbüro ein und stehlen Sie das „Siegel der kaiserlichen Legion“. Damit wirkt der Brief offiziell. Übergeben Sie das Schreiben an Gräfin Umbranox in Anvil. Anschließend übergeben Sie ihre Befehle an Hieronymus Lex und kehren daraufhin zu S'krivva zurück.

9. Nachsicht

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Bruma
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Savillas Stein stehlen

Ein Auge auf den Stein geworfen
Methredhel lässt Ihnen eine Nachricht zukommen. Der Graufuchs möchte persönlich mit Ihnen sprechen. Sie finden ihn im Keller von Helvius Cecias' Haus in Bruma. Der Anführer benötigt Sevillas Stein aus dem Tempel der Ahnenmotten im Nordosten Cyrodiils. Sprechen Sie einen der Tempelbewohner auf das Thema „Blinde Mönche“ an. Wenn Sie mit ihm auch noch über die Katakomben reden, führt er Sie zur Gruft. Dort hausen auch die blinden Gottesdiener. Sprechen Sie keinen an und machen Sie keinen Lärm. Schleichen Sie durch die Gänge und folgen Sie Ihrem Kompass. Im untersten Gewölbe treffen Sie erneut auf blinde Wächter. Passen Sie auf den roten Stein auf: Er schießt auf Sie. Savillas Stein liegt auf dem Altar. Nehmen Sie ihn an sich und entkommen Sie über eine Leiter östlich des Altars in die Freiheit. Reden Sie wieder mit Graufuchs.

10. Rettungspfeil

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Chorrol
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Rettungspfeil stehlen

Pfeilschneller Diebstahl
Warten Sie auf Amusei. Er weist Sie an, Graufuchs in Malintus Ancus' Haus in Chorrol zu treffen. Sie sollen den Rettungspfeil wiederbeschaffen. Starten Sie Ihre Suche in Bravil und sprechen Sie mit einem Bettler. So erfah-

ren Sie von Fathis Aren, dem Finder des guten Stücks. Sie müssen von Schloss Bravil aus durch einen Geheimgang in den Verfallenen Turm gelangen. Brechen Sie durch die mittlere Tür oberhalb des Balkons der Eingangshalle ein. Nach der Tür links öffnen Sie mithilfe der Säule den Geheimgang. Spazieren Sie an der ersten Kreuzung rechts und folgen Sie Ihrem Kompass bis Fathis Arens Turm. Legen Sie Aren um und schnappen Sie sich den Pfeil aus der Truhe hinter seinem Schreibtisch. Dann geht es zu Graufuchs zurück.

11. Stiefel von Jak Springferse

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Cheydinhal
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Stiefel stehlen

Schuhe einkaufen ...
Sie finden den Graufuchs in Ganredhels Haus in Cheydinhal. Warten Sie jedoch erst auf die Nachricht von Amusei. Der Graufuchs benötigt die magischen Stiefel aus dem Grab des vor 300 Jahren verstorbenen Jak Springferse. Von einem Bettler erhalten Sie weitere Informationen. Reden Sie mit ihm über den Nachfolger von Springferse. Suchen Sie anschließend im Schreibtisch im Haus des Grafen von Imbel nach einem Hinweis. Sie finden einen Stammbaum. So stellen Sie fest, dass der Graf und Jak Springferse ein und dieselbe Person ist. Sein langes Leben erklärt sich durch die Vampirkrankheit. Vom Diener des Hauses erfahren Sie von Katakomben im Keller. Den einzigen Schlüssel dazu hat Jakben Imbel. Suchen Sie den Grafen außerhalb seines Hauses auf und sprechen Sie ihn an. Er überlässt Ihnen den Schlüssel. Im Sarg am Ende des Kellers finden Sie das Tagebuch von Jak Springferse. Nehmen Sie es an sich und erledigen Sie den Grafen. Reisen Sie anschließend nach Cheydinhal zurück.

12. Das ultimative Ding

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Kaiserstadt, Elfengarten
Belohnung: Graufuchs-Rang
Ziel: Schriftrolle der Alten stehlen

Ein furioser Plan
Amusei sucht Sie erneut auf. Diesmal schickt er Sie zu Othrellos Haus im Elfengartenbezirk. Graufuchs benötigt die Schriftrolle der Alten aus dem Kaiserstadtpalast. Begeben Sie sich

in die Palastgruft. Gehen Sie rechts durch die Rumpelkammer. Im hinteren Raum finden Sie das Glas der Zeit, eine überdimensionale Uhr. Berühren Sie es. Sie reisen in den Baumgartenbezirk und nutzen das Gitter zum Südost-Tunnel. Boxen Sie sich durch die Abwasserkanäle. An deren Ende führt Sie eine Holztür zum Alten Weg. Im Süden finden Sie den Eingang zu den Verlorenen Katakomben. Springen Sie mithilfe von Jaks Stiefeln den Vorsprung hinauf und betätigen Sie die Knöpfe für die verschlossene Tür. In der Halle der Epochen drücken Sie zwei Schalter für die Bodenplatte bei den zwei roten Steinen. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Klauen Sie den Schlüssel einer Wache. Schleichen Sie sich in den Flur und halten Sie sich links. Drücken Sie in der Bibliothek den Schalter rechts. Der Mechanismus öffnet die Tür zur eigentlichen Bibliothek. Setzen Sie sich dort auf den Lesestuhl. Ein blinder Priester legt daraufhin die Schriftrollen auf den Tisch. Nehmen Sie diese an sich und fliehen Sie durch eine Tür im Obergeschoss der Bibliothek. Halten Sie sich links und betreten Sie am Ende des Ganges das Zimmer des Kampfmagiers Evangeline Beanique. Unter dem Holz im Kamin finden Sie einen Durchgang zum Alten Weg. Ziehen Sie jedoch Jak Springferses Stiefel an. Sie schützen Sie bei einem Fall aus großer Höhe vor dem sicheren Tod. Durch den Alten Weg gelangen Sie an die Oberfläche zurück. Kehren Sie zum Graufuchs zurück. Dieser erwartet Sie mit einer letzten Aufgabe. Bringen Sie einen Ring zu Gräfin Umbranox von Anvil. Bei der Audienz mit der Dame lernen Sie den neuen Mann an ihrer Seite kennen. Corvus Umbranox ist der Gemahl der Gräfin und der ehemalige Graufuchs. Er überreicht Ihnen seinen Titel und seine Maske. Herzlichen Glückwunsch, Gildenmeister!

Epilog
Die Maske verbessert Ihre Schleichfähigkeit und verleiht Ihnen eine zweite Identität. Wenn Sie damit in ein Haus einbrechen, suchen die Wachen nicht nach Ihnen, sondern nach Graufuchs. Außerdem gehört Ihnen Darelths Haus im Hafenbezirk. In diesem Haus treffen Sie übrigens immer wieder auf alte Bekannte wie Methredhel, Armand Christophe oder Fatis Ules. Dadurch sparen Sie sich die Laufwege zu den Hehlern. Ein Buch auf Ihrem Schreibtisch verbessert übrigens Ihre Fertigkeit „Sicherheit“. (csc/sth/jk/af)



ANGEKLAGT Die Verräterin Myvyrna Arano ist entlarvt. Lex lässt sie gnadenlos fallen.



GESCHWÄTZIG Hlidara Mothril kann Ihnen einiges verraten. Zum Beispiel den Standort des Rings.



SCHLAFMÜTZE Der große Zauberer schläft tief und fest. Währenddessen entwenden Sie seinen Stab.



MESSERSTECHER Fathis Aren will den Pfeil nicht hergeben. Bringen Sie ihn um die Ecke!



IMPOSANT In der Halle der Epochen müssen Sie ein kleines Rätsel lösen. Nur so kommen Sie weiter.



HAPPY END Corvus ist endlich von seinem Fluch befreit. Er kehrt zu seiner Frau zurück.

Ein Leben als Vampir

Ein Leben als Blutsauger ist zwar nicht unbedingt das Wahre für einen strahlenden Helden, jedoch eröffnet Ihnen das Vampir-dasein völlig neue Möglichkeiten. Unsere Tipps stillen Ihren Wissensdurst.

Infiziert

Bei Kämpfen mit Blutsaugern besteht eine geringe Möglichkeit, dass Ihr Held sich Porphyrische Hämophilie, die so genannte Vampirkrankheit, einfängt. Sind Sie einmal infiziert, benötigt die Seuche drei Spielstage Inkubationszeit, um Sie vollständig in den Blutsauger zu verwandeln. Noch können Sie sich heilen. Beten Sie dazu an einem Schrein oder in einer Kirche um Heilung, oder kippen Sie einfach den Trank „Einfache Krankheit heilen“ herunter. Manchmal helfen auch Tollkirschen – sie treiben mit einer geringen Wahrscheinlichkeit die Infektion aus.

Blutdurst

Wenn Sie sich für den Vampirismus entscheiden, müssen Sie alle 24 Stunden Ihren Blutdurst stillen. Ansonsten können Sie nicht mehr an das Sonnenlicht gehen. Je länger Sie keine Mahlzeit zu sich genommen haben, umso mehr Schaden richtet die Sonne bei Ihnen an. Ihr Aussehen verändert sich proportional zu Ihrem Blutdurst. Nach vier Tagen möchte niemand mit Ihnen reden oder handeln. Doch Ihr Vampirdasein hat auch etwas Gutes: Mit jedem blutleeren Tag erhalten Sie eine zusätzliche Fähigkeit: Jägerauge, Verführung des Vampirs, Schreckensherrschaft sowie Umarmung der Schatten.

Tipps

Meiden Sie lange Wege. Da die Zeit auch beim Einsatz des Schnellreisesystems weiterläuft, könnte Ihre Ankunft ein tödliches Ende finden. Ihre Beute werden Sie trotz Ihres furchterregenden Äußeren los: Suchen Sie sich einfach einen Vertrauenshändler, bei dem Sie Ihr Ansehen bereits als Nor-

malsterblicher hochgetrieben haben. Seine Gesinnung bleibt auch Ihrem Blutsauger gegenüber hoch genug. Weiterer Ratschlag: Trinken Sie nur so viel, wie Sie zum Überleben brauchen. Sonst verlieren Sie einige Ihrer Vampirfähigkeiten und müssen sich diese erneut durch Fasten erarbeiten.

Eine Hexe für alle Fälle

Es gibt einen Weg zurück ins normale Leben. Fragen Sie dazu in einer Kirche nach Heilmittel für Vampirismus. Man verweist Sie auf die Geheime Universität. Sprechen Sie dort Raminus Polus an. Auch er weiß keinen Rat. Deshalb schickt er Sie zum Grafen Hassildor von Skingrad, der schon seit längerem auf dem Gebiet Vampirismus forschet. Der adlige Herr ist nicht persönlich anzutreffen. Darum befragen Sie einen seiner Handlanger im Thronsaal. Hassildor erzählt Ihnen, dass er seit 40 Jahren nach einem Heilmittel sucht, weil er und seine Frau an der Vampirkrankheit leiden. Die holde Dame fiel dadurch ins Koma. Suchen Sie die Hexe Melisande auf. Sie haust am Corbolo-Fluss (Erpelgrund, J4).

Die Seelensteine

Die Hexe verlangt fünf große, leere Seelensteine. Im Kamin rechts von Melisandes Bett führt eine Falltür zum Geheimversteck der Hausherrin. Auf einem Tisch finden Sie den ersten Seelenstein. Den zweiten kaufen Sie im Mystischen Emporium im Marktbezirk der Kaiserstadt. Erforschen Sie anschließend die Höhlen und Minen rund um Erpelgrund. Sowohl in der Abgewirtschafteten Mine (J4) also auch in der Langustenhöhle (J5) und in der Wanderbek-Höhle (J5) finden Sie jeweils einen weiteren Stein. Reisen Sie mit der Beute zur Hexe zurück.

Zutaten sammeln

Zur Herstellung des Heiltranks benötigt Melisande jedoch weitere Zutaten: Sechs Knob-

lauchzehen, zwei Büschel Blutgras und fünf Nachtschattenblüten. Vergessen Sie Nachtschatten. Hier war der Übersetzungsfehler-teufel am Werk. Die Händler verkaufen die Blüte nämlich als Tollkirsche. Auch beim Blutgras gibt es ein Problem: Ist die Hauptquest abgeschlossen, lässt Sie das Programm die Vampiraufgabe nicht erledigen. Auf unserer Cover-DVD finden Sie einen von uns programmierten Patch. Installieren Sie den Bugfix und suchen Sie nach den drei Zutaten in Tamriels Fachgeschäften.

Der Argonier und der Vampir

Bei der nächsten Zutat geht's trickreicher zu. Beschaffen Sie für Melisande das Blut eines Argoniers. Rüsten Sie sich vorher mit dem Dolch von Melisande aus. Die Waffe fängt das Blut auf. Lassen Sie sich beim Stechen nicht von der Justiz erwischen. Die letzte Zutat für den Heiltrank ist die Asche eines mächtigen Vampirs. Töten Sie hierfür den Vampirmeister Hindaril. Er haust in der Rotwassersümpfe-Höhle am Panther-Fluss (K7). Wenn Sie den Blutsauger schnell genug angreifen, wird er nicht mal seine Waffe zücken können. Kehren Sie mit seiner Asche zur Hexe zurück.

Endlich geheilt

Der Heiltrank benötigt 24 Stunden. Die Hexe überreicht Ihnen zwei Fläschchen: eines für Sie und eines für den Grafen von Skingrad. Reisen Sie zu Hassildor und reden Sie mit Hal-Liurz. Sie zeigt Ihnen den Weg zu einem geheimen Raum, in dem Hassildor seine Frau beweint. Melisande ist ebenfalls hier. Sie belebt die Gräfin wieder, damit diese den Trank zu sich nehmen kann. Die Adlige sieht zum letzten Mal ihren Mann und stirbt daraufhin in Frieden. Graf Hassildor trägt Trauer. Nach einiger Zeit zahlt er Sie für Ihre Dienste in Gold aus. Nehmen Sie den Heiltrank ein und verabschieden Sie sich von Ihrem Vampirdasein. (csc/af)



BIBIS MUTTER Die Hexe Melisande hilft Ihnen bei der Herstellung eines Gegenmittels. Die Vampirkrankheit hat unseren Dungelelfen heftig entstellt.



LIEBEDRAMA Der Graf von Skingrad sorgt sich sehr um seine Frau. Nur mit dem Heilmittel kann er ihr die ewige Ruhe gewähren.